

## **Anotaciones acerca del imaginario del dibujar**

Javier Seguí

### **1. Introducción general**

#### **1.1 Preámbulo**

Este trabajo es una sección en la secuencia indefinida de no parar de dibujar, de enseñar a dibujar y proyectar, y de reflexionar sin descanso en el hecho de dibujar, proyectar, y enseñar a dibujar y proyectar.

Este trabajo ocupará el vigésimo primer lugar de la serie de artículos y comunicaciones que he ido publicando desde 1986 en la revista EGA y en las actas de diversos congresos (los escritos anteriores no están contabilizados); por esto, antes de empezar, quiero esbozar la siguiente reflexión.

Llevo dibujando desde que era niño. No sé como empecé y no sé como he ido evolucionando porque no tuve argumentos conceptuales para acotar el dibujar hasta que hube de empezar a formar estudiantes de arquitectura (1974). Desde entonces el dibujar y el dibujo pasaron al centro de mis preocupaciones enfocándolos como arranque y referencia del proyectar arquitectura. De estos años quedan infinidad de escritos teóricos y pedagógicos progresivos que culminan con los veinte trabajos indicados más arriba y consignados en la bibliografía.

Hoy sigo dibujando y asisto por enésima vez a la discusión acerca de la pertinencia de qué dibujar para proyectar, de si persistirá el dibujar en la era de la virtualización digital total y de qué habrá que enseñar en la universidad globalizada para formar “arquitectos” también globales.

Lo curioso es que desde que empecé hay dos cuestiones previas que siguen disimuladas y que son la base para situarse intelectual y pedagógicamente frente al dibujar y al proyectar arquitectura.

La primera es la aclaración de la naturaleza lingüística del dibujar y del dibujo que conlleva la consideración de su capacidad imaginaria (evocante y desencadenante).

La segunda es la teorización de la naturaleza figurativa organizativa del proyectar edificios y su relación con la capacidad configuradora del dibujar.

#### **1.2 Visiones acumuladas acerca del dibujar**

Repasando los artículos de referencia recogidos resulta el siguiente resumen.

Siempre se ha entendido el dibujar como un hacer ritualizado, autorreflexivo, que consiste en marcar huellas del movimiento del cuerpo en un soporte mediante algún intermedio trazador.

También se ha subrayado que ese hacer es sucesivo, aproximativo, y episódico, de tal modo que presupone una sucesión de momentos activos (trazadores, interventores) que se van superponiendo en lo ya trazado, y momentos contemplativos, reorganizativos, que son de inacción y recepción, en los que se procede a la significación, enjuiciamiento y replanificación de lo hasta entonces acumulado.

Hemos llegado a clasificar las grandes áreas de significación-intención comunicativa de los dibujos al ser dibujados (expresión, representación e interpretación). Hemos analizado el dibujar: en función de los referentes desencadenantes externos (lo que se puede y no se puede tocar); en función de los efectos de los intermedios trazadores que inducen distintas formas de proceder (de bordes, de sombras, de gestos). Hemos analizado la incidencia que tiene en el dibujar la consideración del marco-encuadre como componente contextual del dibujo siendo dibujado, y hemos intentado encardinar en estas consideraciones el dibujar imaginal y conceptivo que acomete el arquitecto cuando proyecta edificios, en los peculiares modos significantes en los que se ha generado el proyecto de arquitectura desde el Renacimiento (en planta, sección, alzado, vista de pájaro y perspectiva visual).

En este propositivo profundizar en el dibujar y el proyectar hemos esbozado un esquema teórico del proyectar (análogo al del dibujar) basado en las teorías de la acción. También hemos denunciado el mal uso de ciertos términos empleados en la jerga común académica (por ejemplo: idea, espacio, forma..., etc) con especial hincapié en el término “representación” que muchos emplean acríticamente para referirse a los dibujos que definen un proyecto. Y hemos

señalado y acotado las características de los dibujos que con más facilidad acogen significados edificatorios sin ambigüedades de “parecido”. Sabemos que forman parte del apartado específico de un dibujar voluntariamente no-representativo que busca la planaridad conceptual y compositiva en sus obras.

Hoy nos inclinamos a considerar el dibujar y el proyectar dibujando como formas de la escritura, como un escribir configurativo orientado hacia un juego que hasta hace poco no sabíamos enunciar. El juego de vivir el dibujar y los dibujos como reducciones de mundos en los que se sumerge el ejecutor y el avisado receptor.

## 2. Excursos

### 2.1. Proyectar dibujando

*Estar viviendo es saber que algo pasa sin saber cómo. Es constatar que el cuerpo que nos recubre deja rastros.*

*Dibujos, escritos, huellas de una actividad que pasa, que se produce en consecuencia a reacciones desconocidas, dejando atrás una riada de figuras indecibles, de formas insistentes que se escapan a cualquier control.*

*Mis dibujos fluyen sin planificación, sin destino, sin fondo. Son el producto de caricias hechas al vacío del subsistir.*

*Dibujos y más dibujos que eluden palabras, que evitan la densidad de los recuerdos, que distraen de la urgencia de llegar a la muerte.*

*El atractivo de ser arquitecto está en que, al proyectar, se ensueñan mundos “a la mano” con obstáculos que van a “forzar” la vida de los personajes fantaseados.*

\*

*Proyectar dibujando es emplear el dibujo para modelar los modos de la edificación. Proyectar dibujando supone utilizar el trazado del dibujar como huella pura y, a la vez, como señal de un desplazamiento o de una resistencia, o de un límite. Es enriquecer la configuralidad libre del grafismo con significados edificatorios, que siempre quedaran afectados por la tensión evanescente y primaria del propio dibujar.*

*Radicalizada esta mezcla imaginal, la arquitectura se beneficia de los modos de organización consecuencias del dibujar y de la extrañeza que el dibujar transporta. Y el dibujar se beneficia porque radicaliza sus intenciones evitativas al conocer la especificidad en que se concentra la significación arquitectónica.*

\*

*Proyectar arquitectura dibujando se transmuta en un dibujar proyectando, en un dibujar concreto que es un proyectar arquitectónico porque hace patente el fondo desde el que se organiza el dibujo como resultado del dibujar.*

### 2.2. Desde dentro y desde fuera

*Mundo es lo que uno se puede imaginar de lo que está fuera de él. Mundo es la representación débil del clamor del afuera.*

*Todo lo que existe solo se patentiza como objeto cuando se relaciona con el sujeto.*

*La realidad es la representación de lo otro elevada a la categoría de existencia independiente, de envoltencia ineludible, desde la conciencia de una “mismidad” alojada, enfrentada a esa realidad.*

*El mundo es contrapunto y contexto del cuerpo/mente humano, entendido como sistema autónomo activo, autopoietico, autoreferente, abierto a la interacción que mantiene con el entorno natural y social en el que sobrevive y medra.*

*Los cuerpos-mentes vivos se mueven y mueven sin descanso. Vivir es moverse, siendo el movimiento la consecuencia y el fundamento de la actividad total del sistema cuerpo-mente-entorno.*

\*

*Experiencia es relación consignada, con lo otro.*

*Es la palabra que designa el intercambio entre los seres vivos y su entorno, que produce rastros emotivos y nemónicos, esquemas activos e intelecciones integrativas.*

*Por experiencias entendemos ese encuentro del cuerpo-mente (histórico) con las cosas, que produce la aparición de la situación, que es origen de lo fronterizo, de la diferenciación entre lo de fuera y lo de dentro.*

*La experiencia de la conciencia del acontecimiento del encuentro movimental con lo otro produce la intelección que es des-ciframiento, separación, des-realización, matizada siempre por el modo*

de la confrontación mediada movimental y operativamente, y por el contexto de acción del cuerpo-mente.

Así, en el seno de la experiencia, aparece emergiendo el “imaginario material” y el “fantasma ficcional” que modula el sentido proyectivo de toda experiencia posible.

Según Ferrater, la concienciación de la experiencia puede hacerse predominar, primando la atención a los objetos exteriores y cultivando el punto de partida del mundo exterior, o volcando la atención sobre los estados interiores que son el germen y contenido del mundo interior (del adentro) donde aparece la mismidad.

En esta perspectiva se perfila una fenomenología de la experiencia vinculada a la distancia de los objetos con los que se trata y de las extremidades del cuerpo (a veces son prótesis) involucradas en la interacción.

Y esta fenomenología, a la inversa, describirá las posiciones situacionales desde las que se acometen las narraciones y las intelecciones de los acontecimientos experimentados.

Así, habrá un posicionamiento desde fuera y de lejos, en el que los objetos serán observados y clasificados en categorías autónomas como cosas objetivas, lejanas, nítidas, reales, dogmatizadas. También habrá un desde fuera pero cerca en el que los objetos pueden ser tocados y vinculados al dentro como resistencias-extensiones materiales. Y habrá también en los posicionamientos “desde dentro” (desde el hacer de Maturana), un desde dentro profundo y un desde dentro en el borde (en la sección), en los que los objetos son alojamientos de la fantasía (ver Bachelard) o son productos (configuraciones materiales) que pueden sentirse como formaciones dinámicas llevadas adelante por una “hipotética vivacidad” también interior y “genérica”.

### **2.3. Memoria, imaginación, pasado**

El cerebro reproduce (en ocasiones) configuraciones pasadas que se superponen a las emergentes como espesor del presente. Somos en esos momentos como fuimos, pero sólo en parte. El interior hace sentir el pasado como un presente atenuado, difuso, confundido con el ahora (Lobo Antunes)

Hay un estado imaginario que se presenta como pasado congelado que nos da hospitalidad.

La memoria es una acumulación (funcional, olvidada) de presencias situacionales, de estados configurales.

El cerebro almacena configuraciones que generan la persistencia de los lugares y de las sensaciones.

La permanencia de los lugares produce la identidad como familiaridad de las configuraciones situacionales superpuestas (repetición de lo mismo).

Si la memoria son los estados configurativos cerebrales –corporales- ambientales acumulados como funciones tendenciales, los recuerdos son las “películas” detalladas de papeles representados en el interior de esos estados.

La memoria se establece cuando se cierra el recuerdo, cuando el recuerdo se disuelve en el contexto de su estado mental correspondiente (olvido).

Los recuerdos, o aparecen sin contexto, o tienen que ser fabricados con palabras e imágenes (relatos figurales). Un recuerdo acaba siendo el relato inventado a partir de un estado de memoria.

Un recuerdo suelto necesita un contexto (inventado) para adquirir verosimilitud. Un estado de memoria sólo se aviva fabricando narraciones de recuerdos incluíbles en él.

Proust era sensible a la imperfección incurable del presente, siempre contaminado por la memoria de los presentes del pasado.

El ámbito de una memoria (de un estado de memoria) produce un panel de recuerdos alojados en una a modo de mansión llena de un enjambre de narraciones potenciales.

El enjambre de narraciones se expande o se encoge en razón al estado presente en el que se desarrollan. La voluntad de placer se relaciona con la quietud, que es una forma de placer lento y melancólico.

La imagen, que es manifestación y tensión, es una realidad preciosa y frágil (imagen es estado mental espontáneo).

El imaginario es el aspecto de la memoria que desencadena actos relatantes que son los que fabrican los recuerdos.

### **2.4. Geografía de la imaginación**

La imaginación se entiende como actividad irreprimible del sistema cuerpo-cerebro-entorno.

*La imaginación son estados sucesivos, reacciones activas mentales a la situación vital. La imaginación es la urdimbre de la vida.*

*Imaginación: acontecimiento interno en el que aparecen nuevas situaciones, posibilidades, papeles personales, o secuencias de conducta, proyectadas en una pantalla mental como "figuración" visual, auditiva, verbal o compuesta de diversos componentes sensoriales (olfativos + táctiles + etc.), a partir de asociaciones complejas en que se integran acontecimientos del pasado (estados memorísticos) con esquemas de aconteceres en curso.*

*La imaginación produce fantasías que son imaginarios articulados en relatos.*

*Castoriadis trata de la imaginación en Aristóteles para alcanzar los conceptos de imaginación primaria y colectiva (social).*

*La imaginación es otra cosa que la sensibilidad y el pensamiento.*

*La imaginación es movimiento que sobreviene a partir de la sensibilidad en acto.*

*La imaginación puede evocar figuras traídas de la sensibilidad e imágenes independientes de ella.*

*Imaginación primera. El alma nunca piensa sin fantasmas.*

*La imaginación es la base (ámbito) del pensar.*

*La imaginación hace hacer y posibilita la creación de representaciones.*

*Hume: imaginación como base del pensamiento.*

*Kant: imaginación a priori, imaginación sintética.*

*Castoriadis usa el concepto de imaginación colectiva para explicar la pertenencia, la defensa y el sentido del ser social y de las instituciones.*

*Imaginación social (sentido común) formado por figuras de referencia y valor, de premio y castigo, de afinidad...*

*Freud ve en los sueños y sus relatos un equilibrante fantástico de la vida en grupo.*

*Jung habla de arquetipos imaginarios que son figuras-mitos-fantasías colectivos (historias).*

*Lacan diferencia realidad, símbolo e imaginario.*

*Bachelard entiende la imaginación como una facultad y el imaginario como una dinámica correlativa a la acción vital. Dinámica que fabrica el adentro, el tejido (urdimbre) de la iniciativa (autopoiesis), del inte-ligere (discriminación), del pensamiento, de la narración, del recuerdo, etc.*

*Imaginación es una función del cerebro, es la resonancia de un estado organizativo (Young, pensamiento y cerebro).*

*Bachelard distingue un imaginario dinámico-activo vinculado a la existencia entre materiales (el aire, la tierra, el agua y el fuego).*

*El imaginario del agua es inmersivo.*

*El imaginario del fuego es confrontativo-táctil.*

*El imaginario de la tierra es confrontativo-instalativo.*

*El imaginario del aire es movimental, dinámico.*

### **3. La imaginación en el dibujar**

#### **3.1. Dibujar**

La imaginación en el correlato de la experiencia, que es, a su vez, la construcción del marco situacional donde un ente reflexivo se enfrenta con lo que no es él (el mundo).

Imaginación es figuración difusa y dinámica, asociada al movimiento, las sensaciones y la memoria, convocada en cada experiencia.

\*

Dibujar es dejar marcas de movimiento en un soporte (marcas encadenadas en creciente definición). Marcas superpuestas, marcas que se arremolinan y se distribuyen en el marco y, en su despliegue, estimulan un peculiar imaginario (el de dibujar). Al acabar de dibujar, el propio dibujo, como objeto figural autónomo y extrañado, se transforma en lugar del imaginario, del "habitar", del imaginario de lo envolvente.

Las variables del dibujar son matrices imaginales, actúan en las fantasías asociadas a la experiencia del dibujar que es semejante a la experiencia del escribir (de cualquier hacer).

Respecto al plano en que se actúa, el soporte puede estar horizontal, vertical o inclinado. El actor puede estar encima o debajo del plano de la acción cuando está horizontal (p. e., M. Barceló). El marco puede ser grande o pequeño de manera que el ojo lo puede apreciar de distinto modo en cada caso.

Por fin interviene la resistencia del material que se use para marcar, como su facilidad de trazo, de borrado, de interacción, etc.

El dibujar es una búsqueda de sentido en el trazar, que resuena según la significación de las figuras que aparecen. Hay concretas situaciones significativas: En planta, que es desde arriba, entre dentro y fuera. En alzado, que es de frente, de lejos, desde fuera. En sección, que es entre dentro y fuera. En perspectiva, en oblicuo, desde fuera, desde lejos.

### **3.2. Categorías situacionales en el imaginar del dibujar**

Son ubicaciones en el ir dibujando, en la acción que se desarrolla contra la resistencia de los trazos que se roturan, con o sin conciencia del encuadre.

De situación:

- Sin conciencia del marco.
- Con conciencia del encuadre que actúa como “ventana” o como “mundo”.

Posicionales:

- Desde fuera, de lejos (desde arriba).
- Desde dentro, en la sombra, de muy cerca, rodeado.
- Desde fuera y desde dentro. Sección, planta.

Atencionales:

- Desde el todo, desde el encuadre, desde una urdimbre general.
- Desde las partes, unidades que se agrupan una detrás de otra.

De actividad, velocidad:

- Rápido: huella, gesto, movilidad, dureza.
- Lento: quietud, asombrado, caricia.

De intensidad:

- Fuerte: decisión, sajadura, sordidez.
- Flojo: caricia, delicadeza.

De contraste:

- Crudo: patetismo, contraste.
- Fundido: sfumatto, tiniebla.

De color:

- Viveza.
- Apagado.

## **4. Dibujando**

El esfuerzo por acercarse al imaginario del dibujar y del dibujo es un ejercicio de recopilación con palabras de las experiencias habidas en la práctica del configurar y observar lo configurado estimulado por trabajos como los de Bachelard, Michaux, Pardo y otros.

En lo que sigue vamos a desarrollar lo más sistemáticamente que se pueda el acumulo de narraciones nacidas a la sombra de dibujar y de usar los dibujos como ámbitos donde alojarse y perderse. El trabajo no puede ser exhaustivo ni descriptivo de una dinámica standard. Sólo trata de ser conmovedor y estimulante que es tanto como decir activo imaginativamente.

Empezamos distinguiendo un imaginario reactivo, material-corporal, vinculado al dibujar (a la acción configuradora) y otro imaginario pasivo y ubicativo, situacionador (significativo...), vinculado a la contemplación de los dibujos.

El primero es correlativo al hacer, al enfrentarse a la resistencia del trazado y a la experiencia de superposición-contraposición que el trazar sucesivo ejerce sobre lo ya trazado con anterioridad, en el contexto de la situación en que se dibuja según los casos.

### **4.1 Dibujar**

Dibujar es dejar huellas estables en un soporte a partir de movimientos corporales. Esto es dibujar, al margen de los posibles mensajes que las miradas pueden aventurar después, escrutando visualmente los dibujos.

Dibujar, es por tanto, el registro de una danza, de una actividad espontánea conducida por el cuerpo y la mano de quien dibuja.



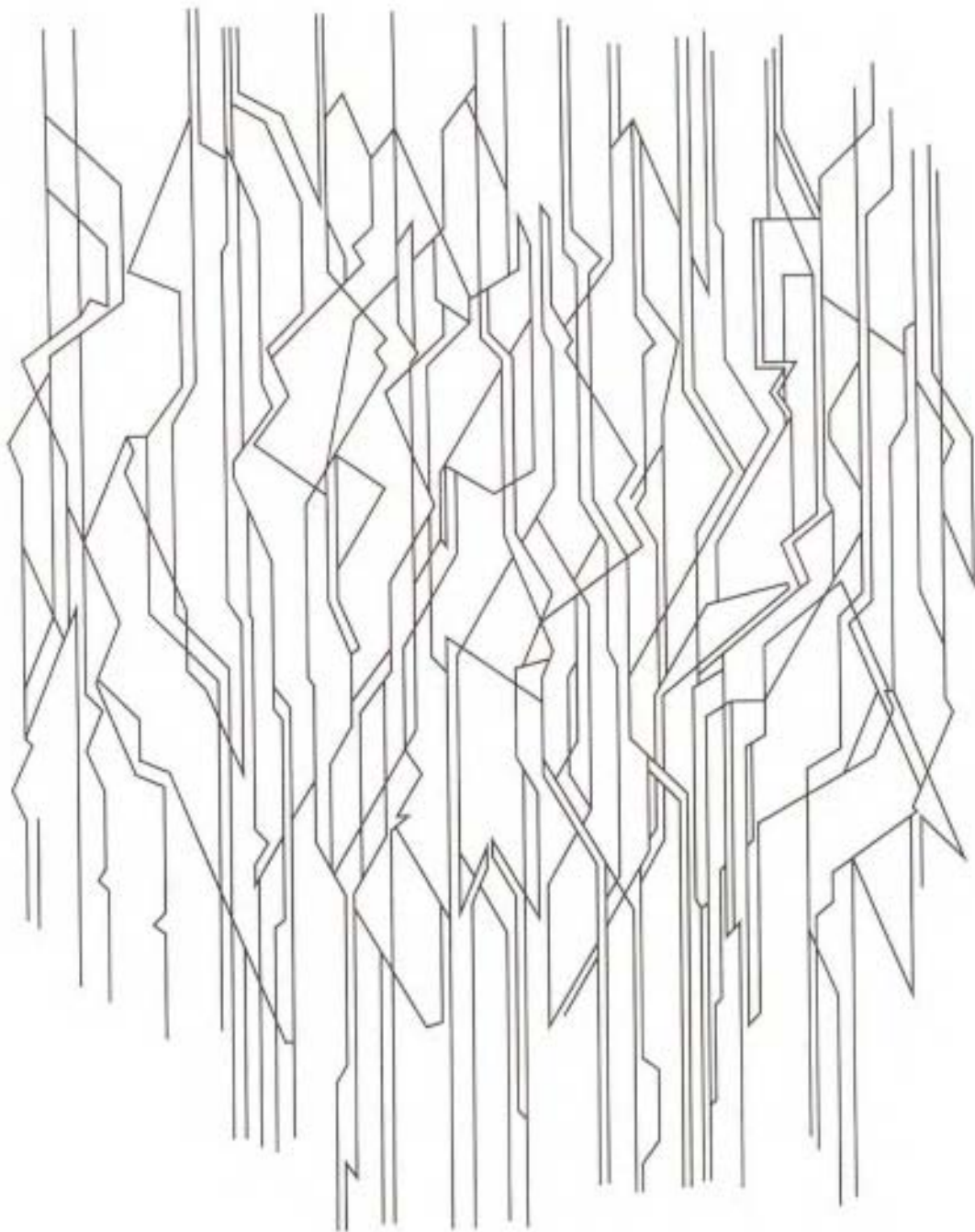






Figura 1. Dibujos de trazos  
W. de Kooning (1967), P. Palazuelo (1995) y J. Seguí (2003).

En el dibujar la materia es resbaladiza, se deja roturar sin romper, se deja teñir, pero todo hasta cierto punto.



Ante los movimientos devuelve trazos, figuras que saltan a la recepción como huellas que permanecían invisibles, caminos discursivos del vagar.

En el dibujar se está ante la magia química de la reacción instrumento-movimiento-soporte.

Si puede haber gozo en el dibujar es porque se puede disfrutar con el movimiento, con la acción gestual espontánea. Si hay sufrimiento en el dibujar es porque se antepone a la acción libre alguna intención comunicativa convencionalizada que distorsiona la espontaneidad (forzando las pautas que tal gozo proporciona).

Vinculado al placer espontáneo de dibujar, aparece en toda reflexión sobre el hacer, la notificación de la imposibilidad de controlar la acción cuando está ocurriendo como acto. Arendt asegura que hacer y pensar son situaciones incompatibles, impenetrables, que sólo pueden tener lugar en sucesión y nunca simultáneamente. Primero se hace, luego se piensa, como si la atención necesaria para cada situación vital requiriera un quantum de energía totalizada excluyente.

En el dibujar (como en el escribir), la mano, extendida en el lápiz (herramienta-prótesis) rotura el soporte, lo acaricia y lo araña, lo marca, lo rotura, mientras los sueños del "trazar imaginante" roturan al dibujante descomponiendo su totalidad en particularidades de un mundo que se desvela poco a poco al dibujar.



EXTROS  
HUMANAL  
HUMANAL  
HUMANAL  
HUMANAL  
HUMANAL  
HUMANAL

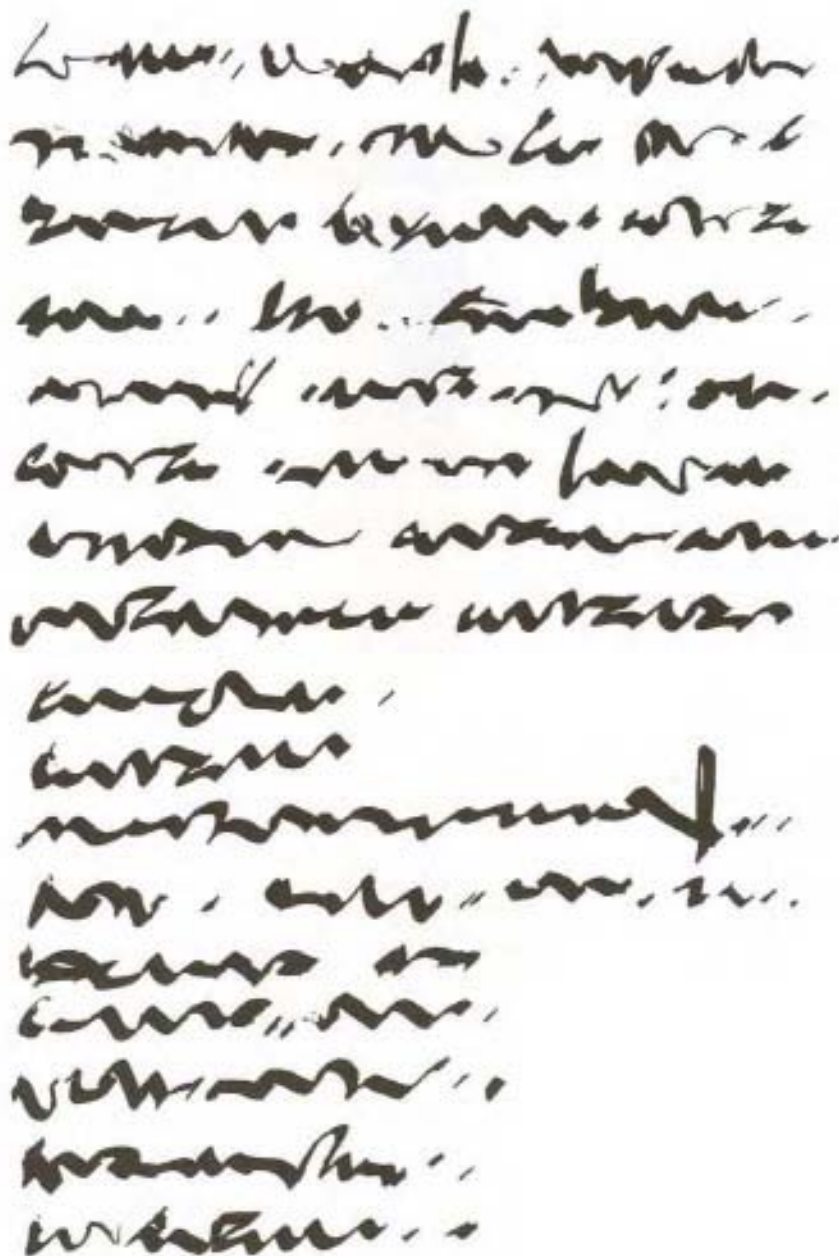


Figura 2. Escrituras. J. Seguí, 2001.

La mano que trabaja sitúa al sujeto (al que trabaja) en un orden nuevo, en el enriquecimiento de su existencia dinamizada.

En este reino toda imagen es una aceleración. La imaginación va demasiado rápida.

El operar con las manos-mente adquiere el protagonismo de las imágenes simbolizantes pero ajustadas al operar, al puro sentir el hacer haciéndose.

La imaginación siempre es excesiva, formante.

La actividad artística (desde dentro) es un cortocircuitar de la acción-imaginación que funda el exceso imaginario, el imaginar de lo exagerado, la llegada al límite de toda situación.

“Poeta de mano formante, el obrero trabaja suavemente hasta encontrar la felicidad de la unión formativa con la materia. La imaginación no puede someterse al ser de las cosas. Si acepta sus primeras imágenes es para exagerarlas”. (Bachelard)



La imaginación artística es “hábil”, cambiante, ágil, elástica contra las imágenes fijas (pétreas) de la percepción.

El trabajo artístico pone al artista en el centro del universo de su trabajo, porque el trabajo organiza lo que toca como entorno total.

El trabajo es una génesis. Recrea imaginariamente, mediante imágenes materiales que lo animan, la materia misma que se opone a sus esfuerzos.

En su trabajo de la materia el homo faber no se contenta con su pensamiento geométrico de agente; goza de la resistencia íntima de los materiales de base.

En el dibujar cede el blanco, cede lo impoluto de la amplitud uniforme, que al recibir la roturación (danzada por la mano) descarga una unidad atenuada del patetismo (lo negro) y deja aparecer el rastro (firme o dubitativo) de un ensueño gestual.

Dibujar, como sajadura, como operación anatómica, como disección de una superficie que oculta un organismo por definir. Todo dibujar es un sajar, seccionar.

Dibujar es seccionar el soporte, que secciona el imaginario de quien dibuja.

#### 4.2. Dibujando, otra vez

Dibujar es la prosecución de una roturación en un soporte que registra la roturación.

Nunca se empieza del todo a dibujar. Dibujar es reiniciar un dibujar ininterrumpido, es ponerse a roturar otra vez una roturación borrada.

Se dibuja después que se ha dispuesto el medio ambiente próximo para acoger el dibujar.

Se dibuja sobre un soporte que puede estar horizontal, vertical o inclinado.

Se dibuja desde arriba, de frente o en oblicuidad. Se dibuja en planta, en presencia o en escorzo.



329



340



Figura 3. Dibujar de frente. Durero y T. Musho.

#### 4.2.1. En planta

En planta, desde arriba, roturando un territorio con la gravedad perpendicular a él. “En planta” no es una proyección geométrica, es una manera de encontrar el plano de trabajo. Cuando en esta posición no se quiere “representar”, el dibujar se comporta como una danza o un trazar sobre un plano.

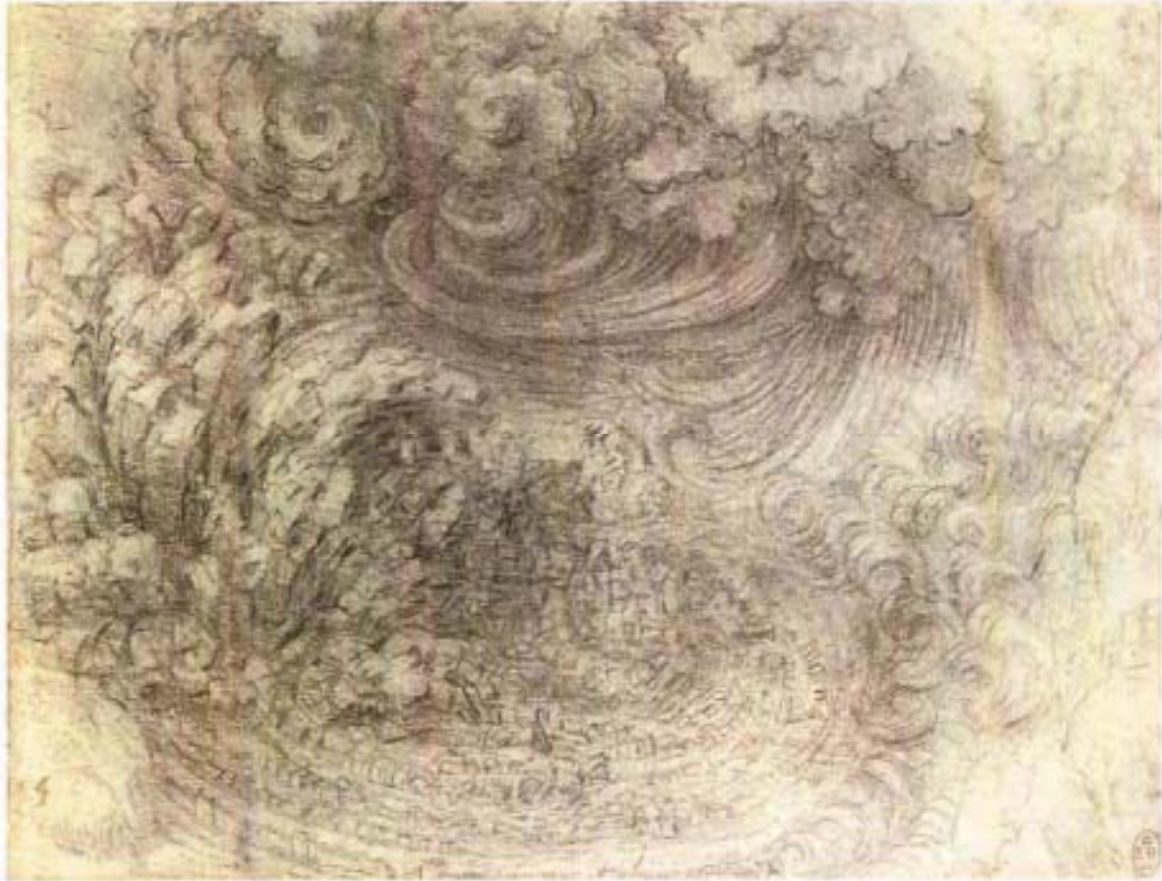
Entonces las figuras del dibujar son, o directamente movimientos de una danza, o señalamiento de obstáculos (límites, cortes) entre los que se perfilan amplitudes.

Entonces el dibujar divide la realidad en porciones autónomas, muestra relaciones geométricas o de funcionamiento entre partes integrantes de un conjunto. La planta contribuye al conocimiento compactando los datos en forma de modelo (configural). La escritura es una modalidad de dibujar en planta (dibujar sonidos).

La planta des-monta des-arma, descompone, distancia, des-articula. Planta es territorialidad, ensueño de la voluntad.



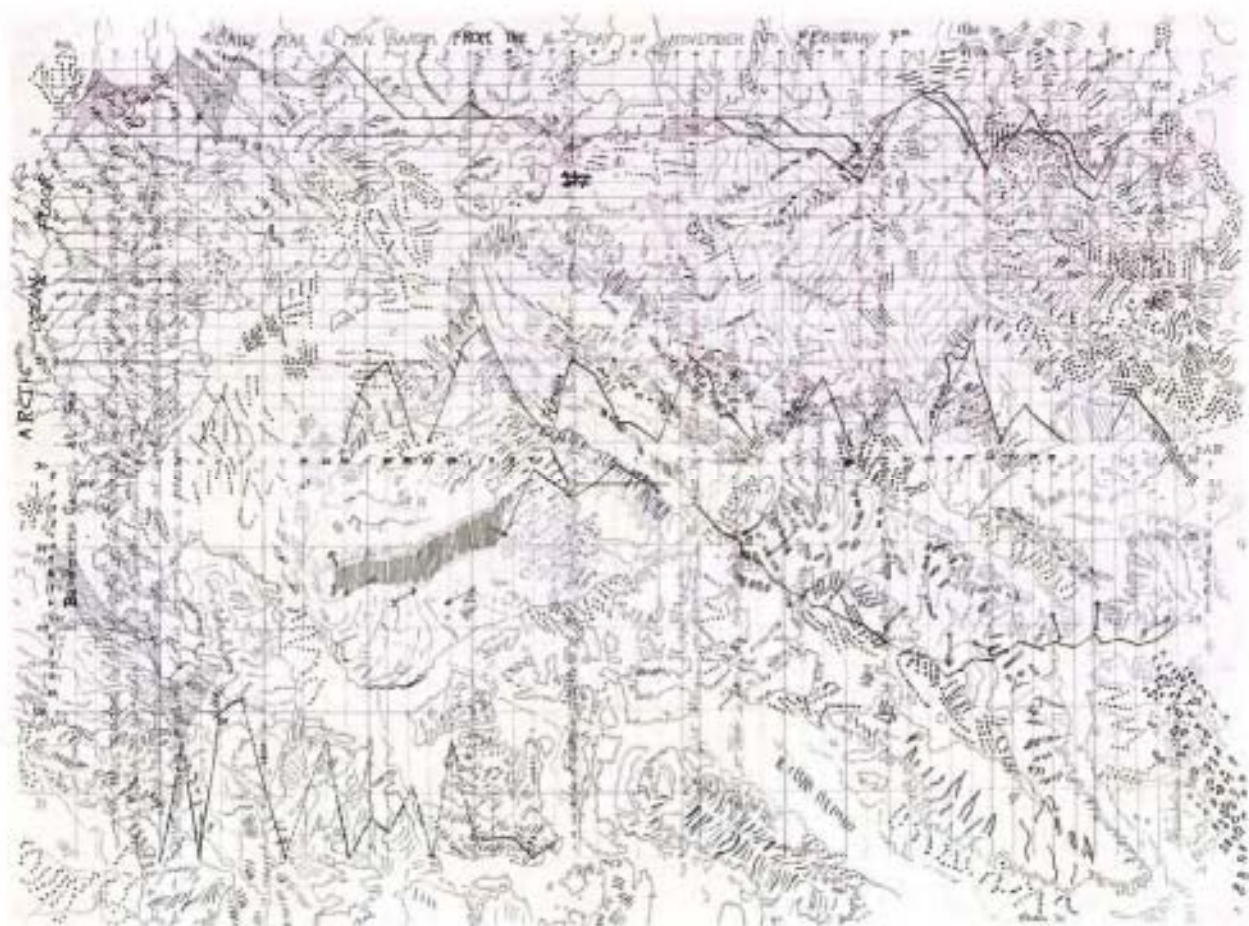
Cuando se quiere “representar” (reproducir una apariencia) los trazos no son libres, formadores de un cosmos, sino partes de una concatenación que aspira a concretar un contorno que recuerde lo que se intenta representar. En estas circunstancias la imaginación se aplasta y el imaginario dinámico desaparece. Representar es un caso particular especializado del dibujar.

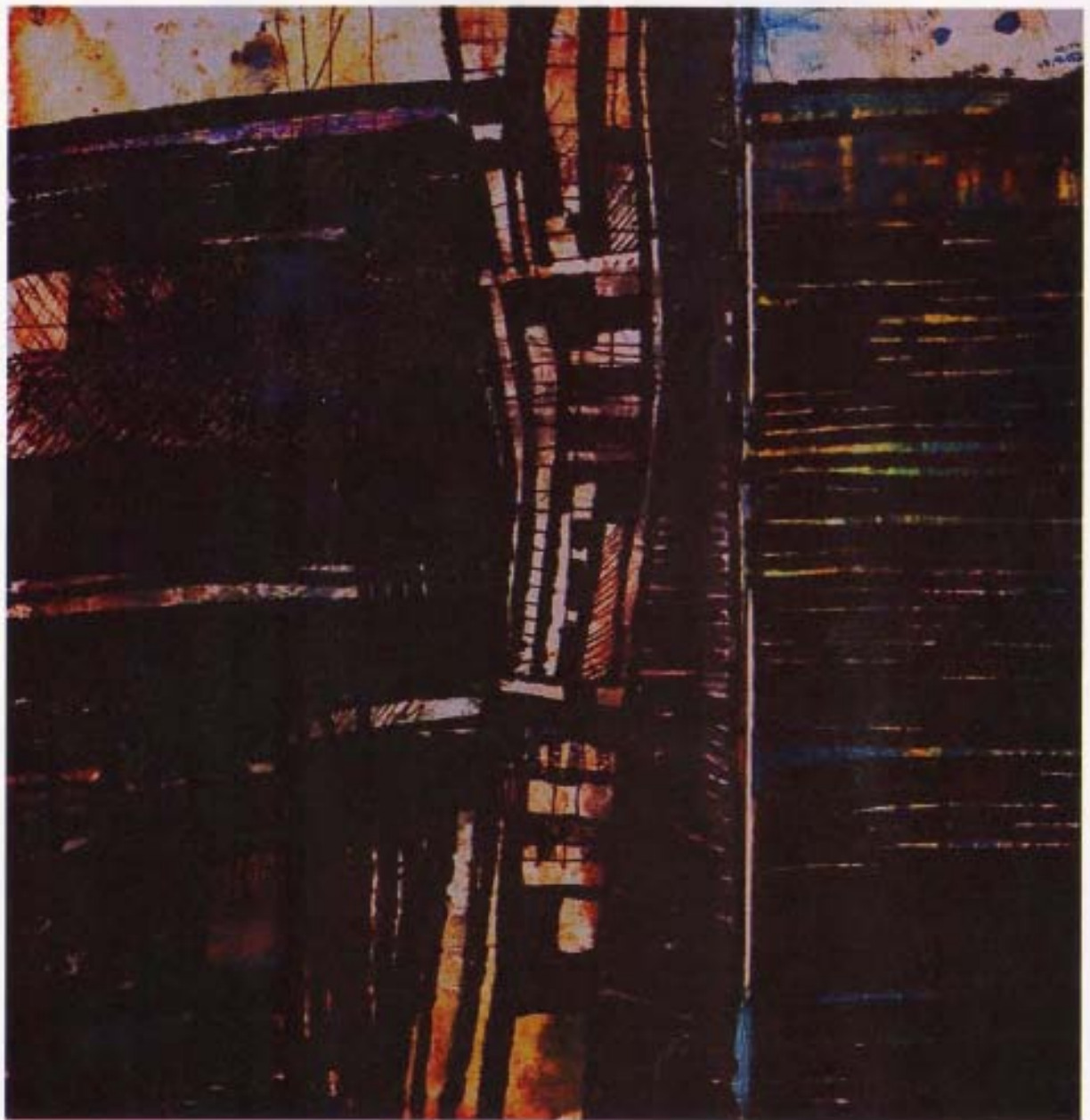












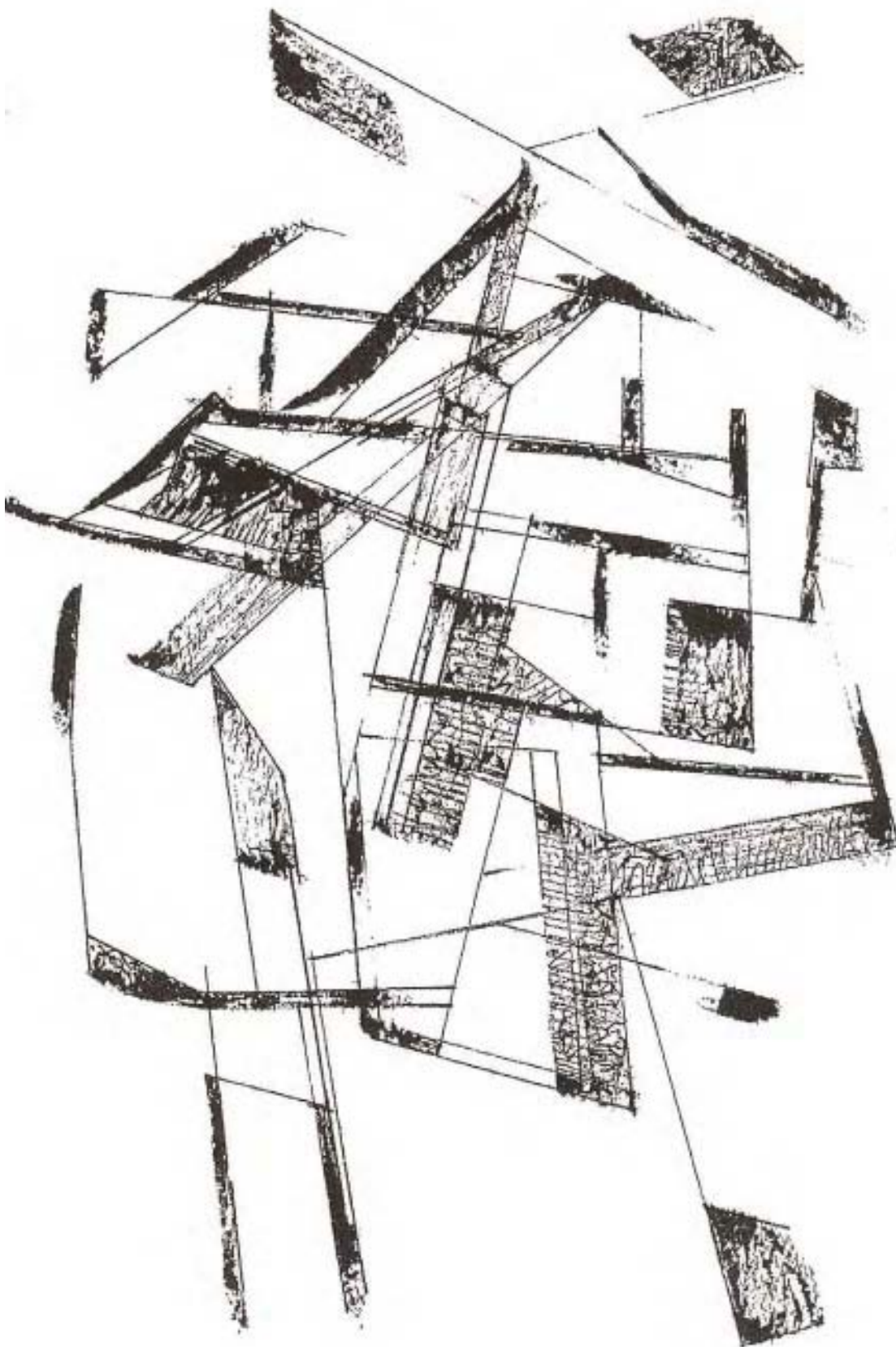


Figura 4. En planta. Leonardo da Vinci (1513), J. Pollok (1948), N. Graves (1972), L. García Gil (2006) y J. Seguí (2004).

#### **4.2.2. En presencia**

En presencia, en alzado tampoco es una proyección geométrica, es una posición del soporte en relación al dibujante y el mundo. "En alzado" es de frente, con la gravedad orientada al lado inferior del plano del soporte. En alzado es de tú a tú, de presencia a presencia que se prolonga en la fotografía. En alzado se certifica lo que se eleva, lo que se sostiene. La pintura como arte es un configurar en presencia arrastrado hasta hoy (con la fotografía).















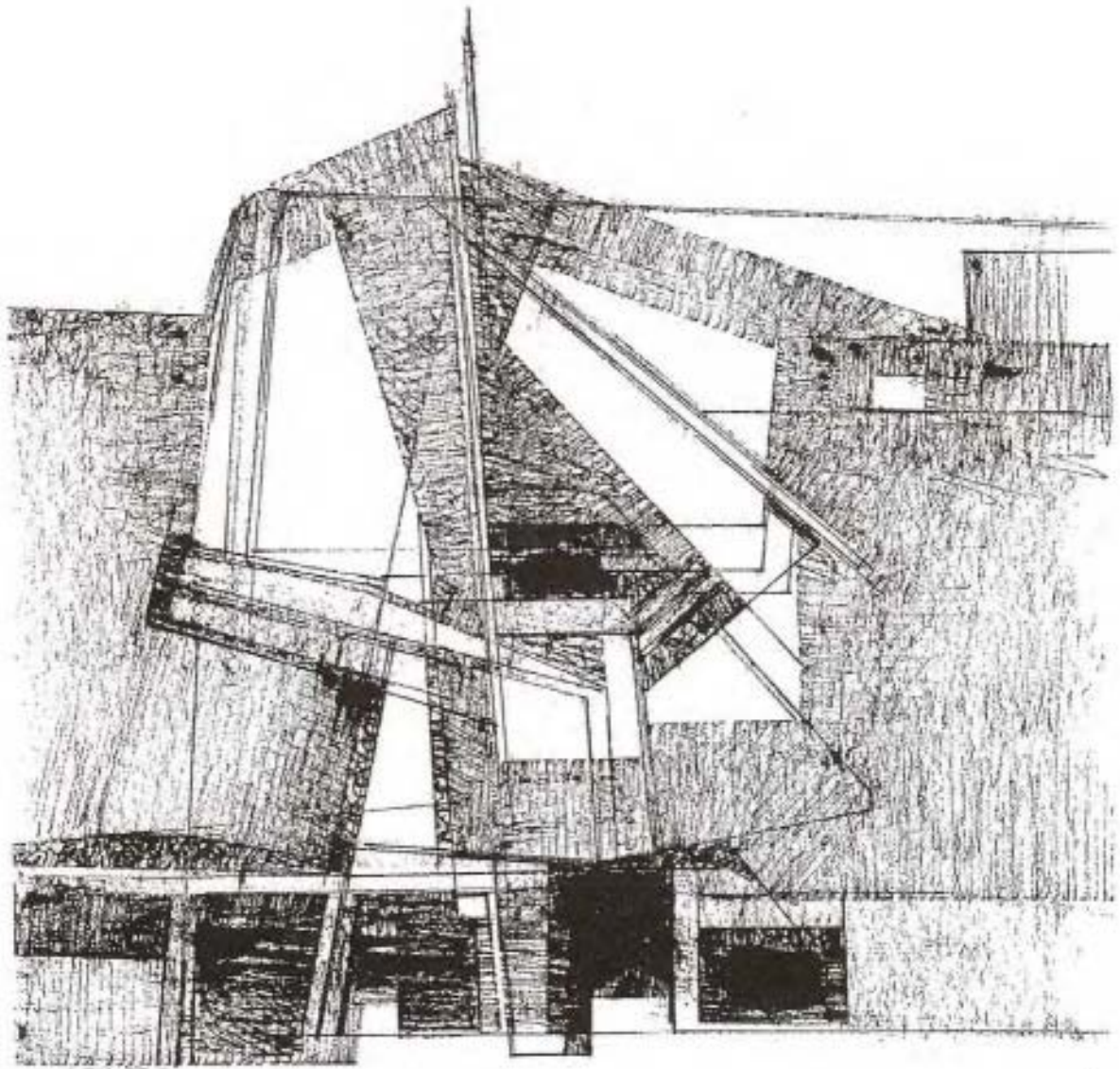


Figura 5. En presencia. Leonardo da Vinci (1482), U. Boccioni (1913), F. Léger (1921), W. de Kooning y J. Seguí (2006).

#### 4.2.3. En oblicuo

Cuando se dibuja en un plano oblicuo no se sabe bien como relacionarse con el propio dibujar. "En oblicuo" es un estado anecdótico, forzado, absurdo.

#### 4.2.4. En sección

Todo dibujar es explorar una sección, un corte en el tiempo, una detención del transcurrir que se acumula sucesivamente, superpuesto a sí mismo en la sucesión temporal de ir dibujando.

El dibujo es siempre una sección figurada, congelada, detenida, extrañada del continuo del dibujar-configurar.

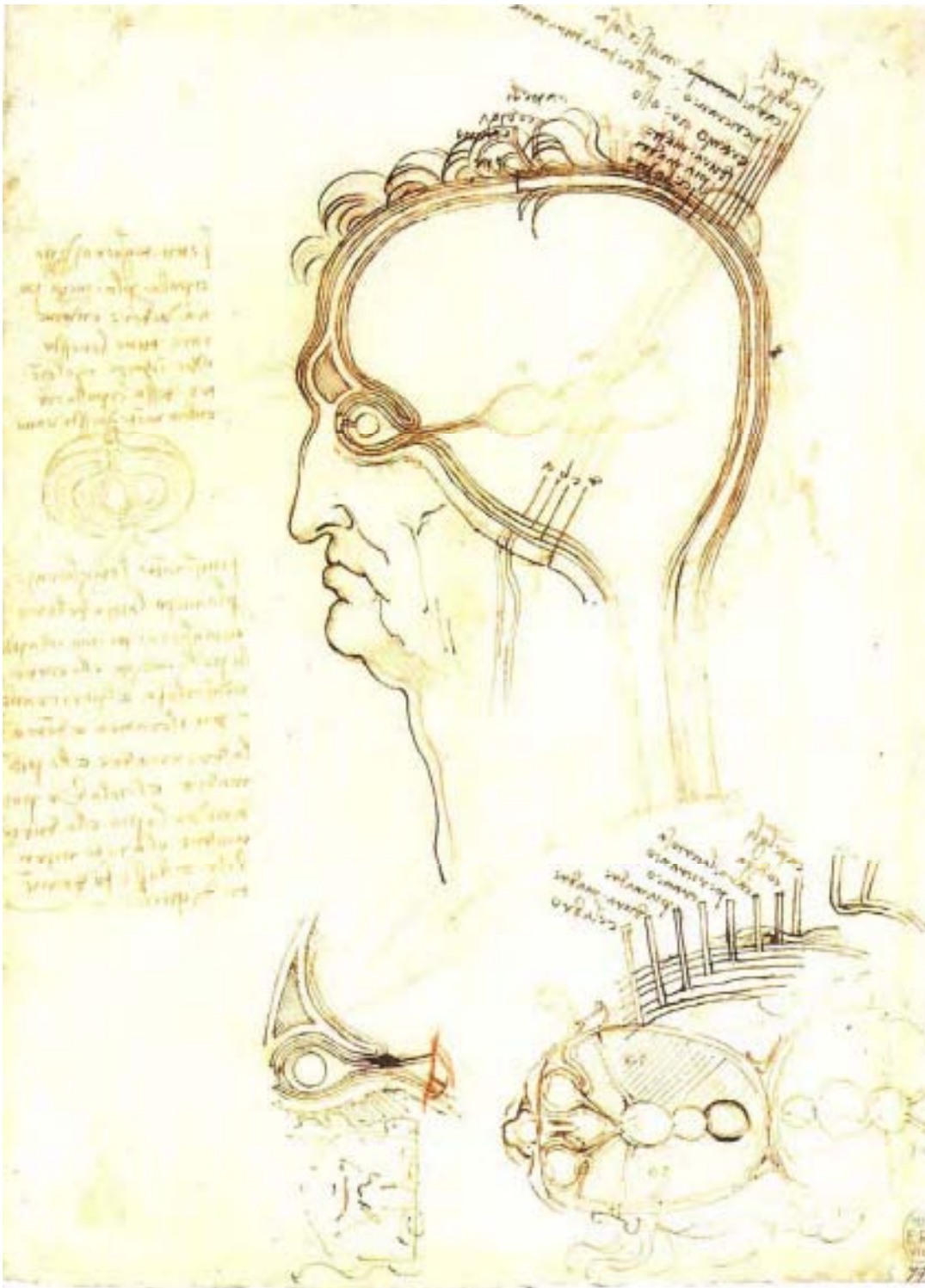
Cualquier dibujo terminado (abandonado) es una sección, como un preparado segregado del fluir indefinido del hacer.

Pero se puede también dibujar secciones, seccionar el dibujar seccionando lo que se dibuja. La sección es la instalación al dibujar en la figuración de lo cortado, de lo que tiene interior y exterior.

La sección quiebra la realidad (según un criterio sistemático), la sección discretiza (es como una radiografía). Atraviesa los objetos que se interponen sin siquiera alterarlos.



Diseccona, transparente, hace preparados del tejido estancial genérico. Categoriza el ex-tatismo. No fragmenta, atraviesa lo que aparece configurándose.



...  
 ...  
 ...

...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...

...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...

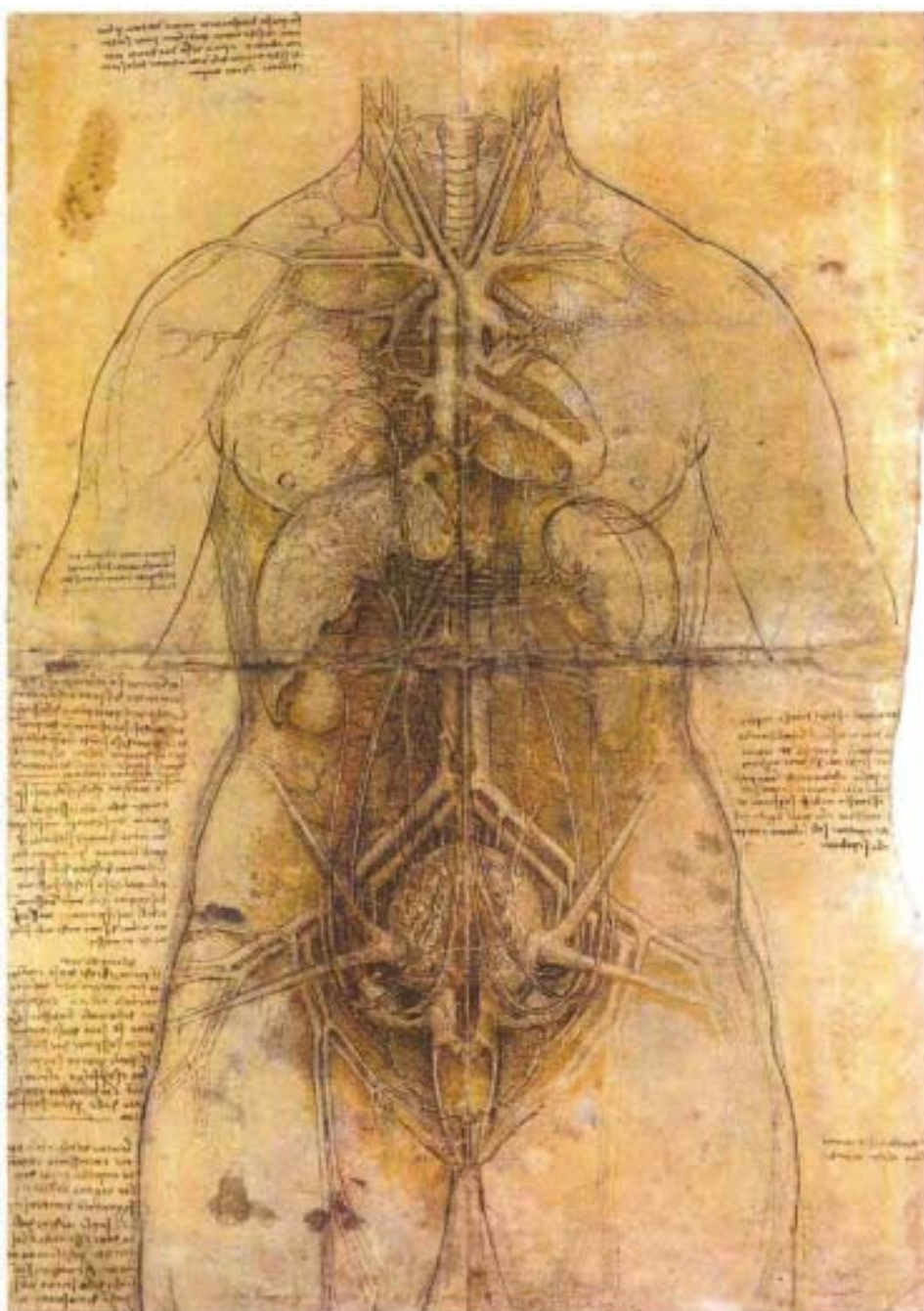
...  
 ...  
 ...  
 ...  
 ...

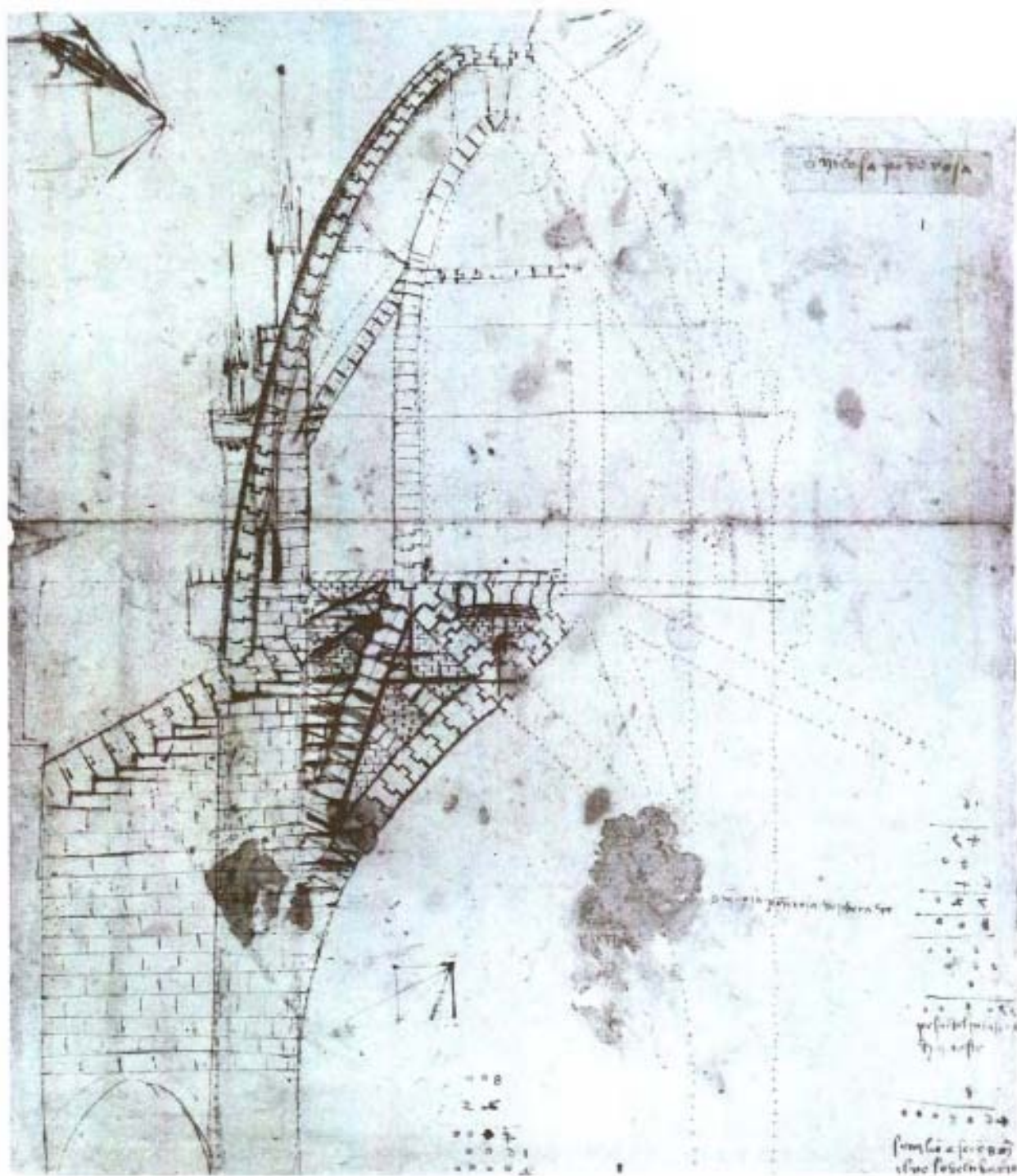


...  
 ...  
 ...  
 ...

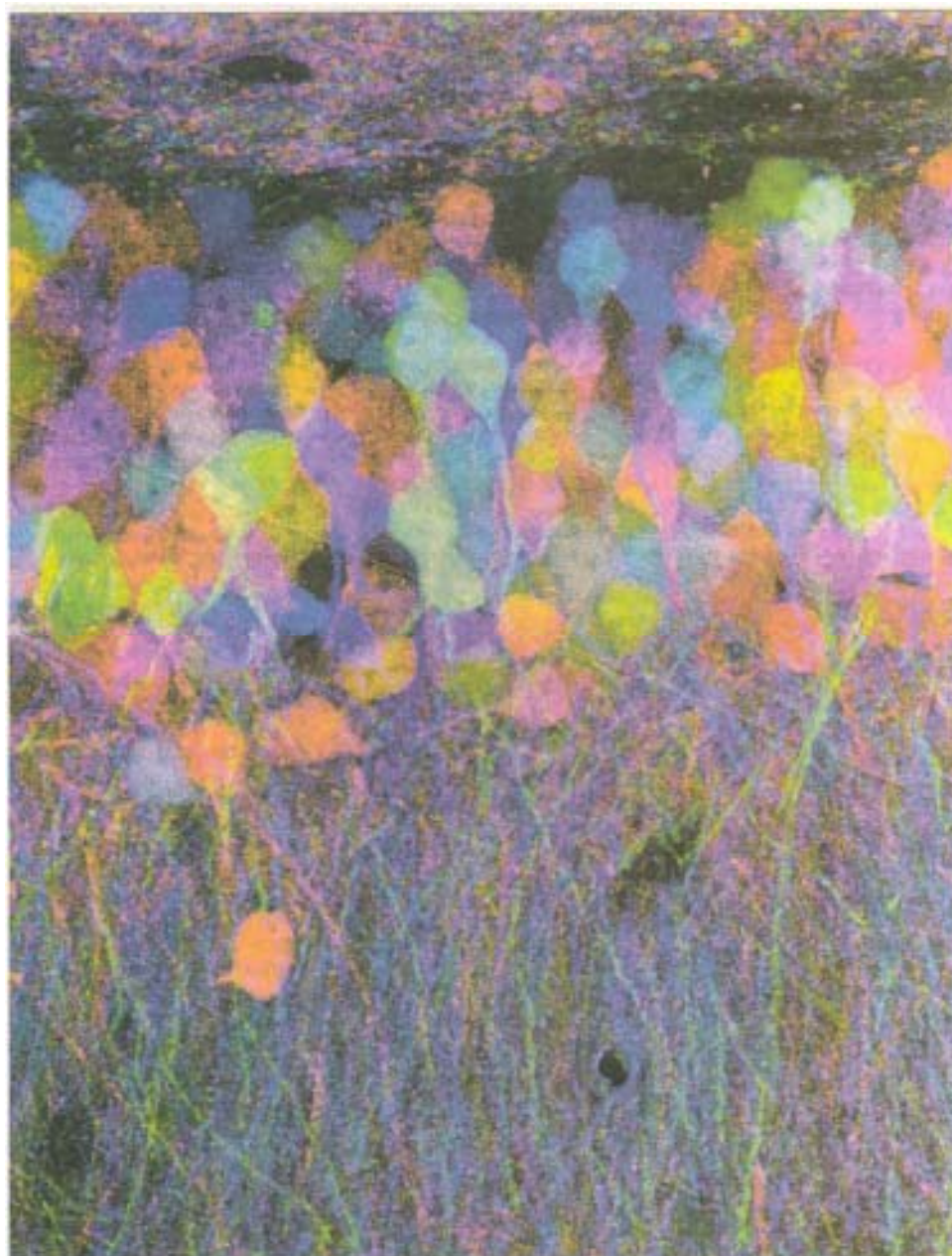
...  
 ...



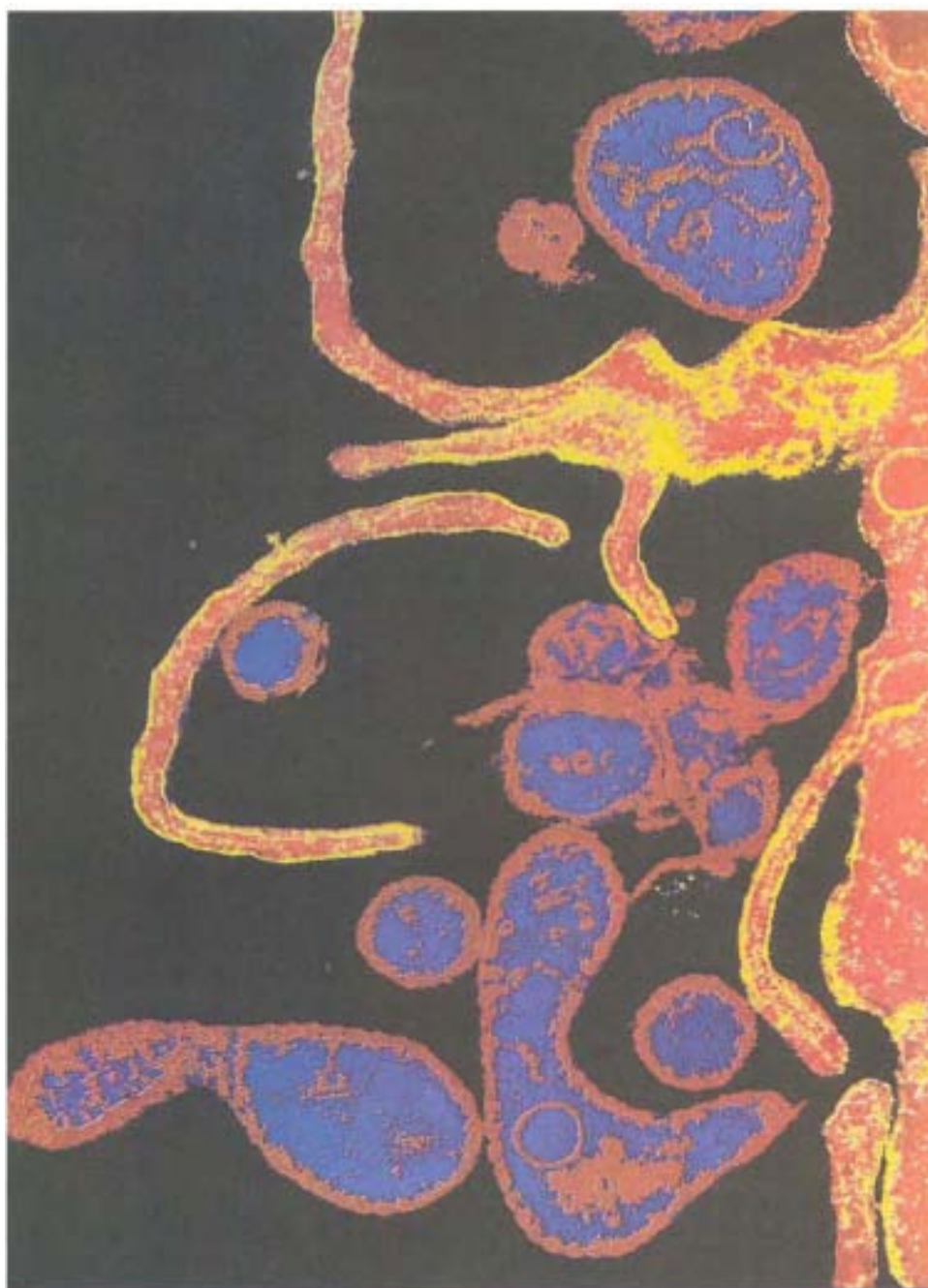


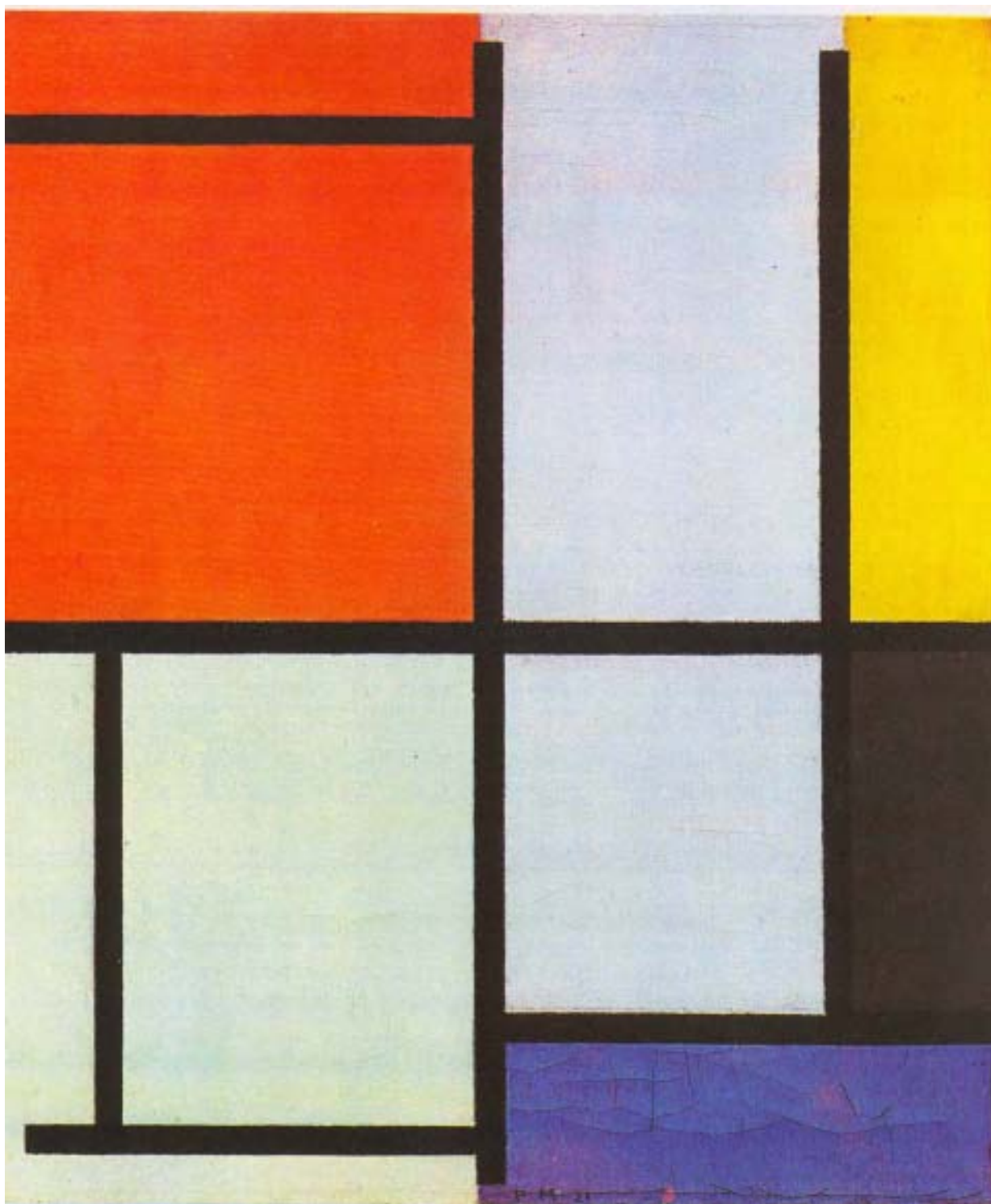












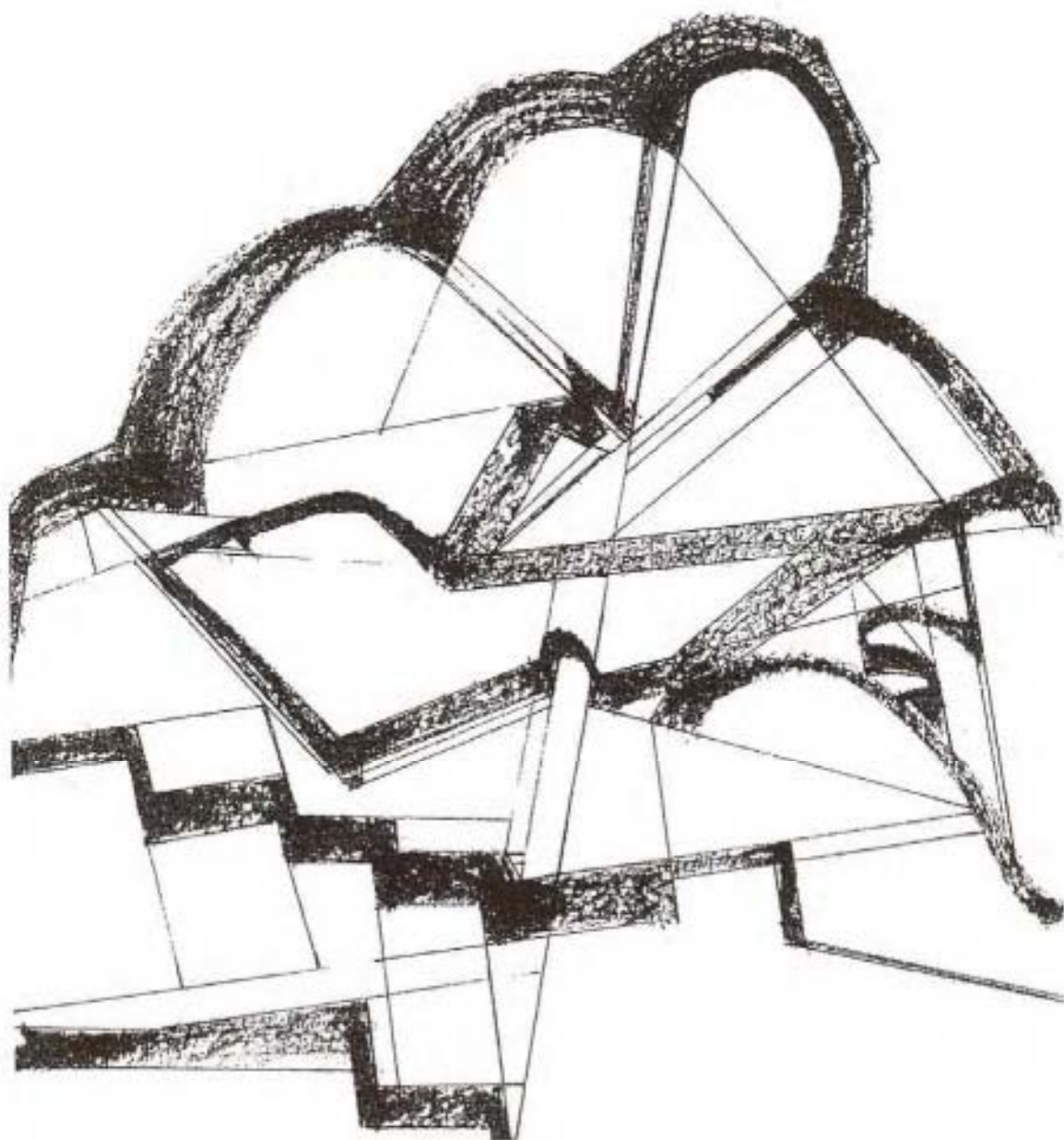
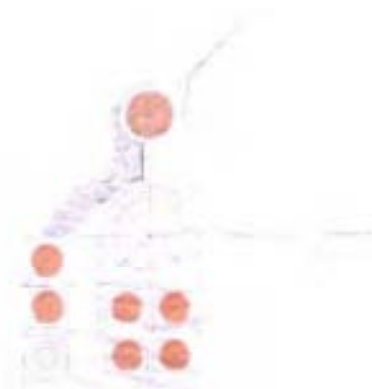
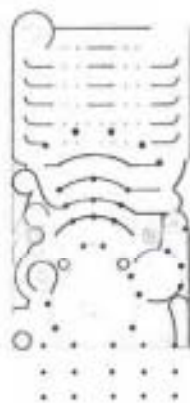
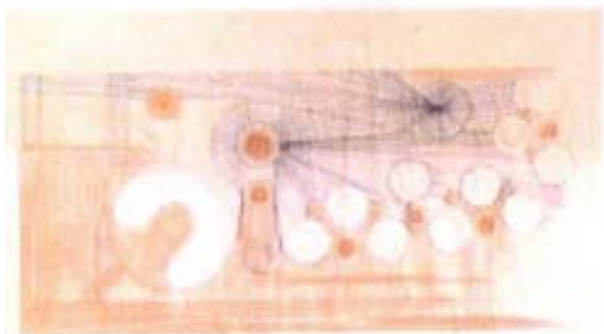
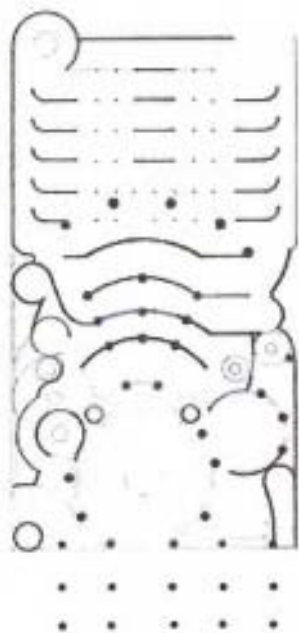


Figura 6. En sección. Leonardo da Vinci, tejidos al microscopio y scanner cerebral, P. Mondrian y J. Seguí

Hay secciones en planta, aunque el dibujar en planta es un dibujar que atraviesa las figuras que el propio dibujar traza, y hay secciones en presencia que recorren la figuración estructuración sintiendo la gravedad implícita en el marco.







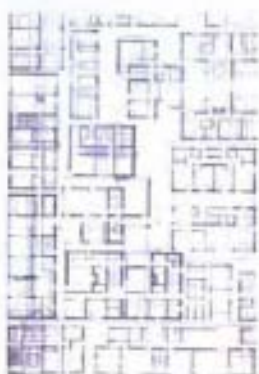




Figura 7. Plantas seccionadas. Scanner cerebral y J. Seguí.

#### 4.2.5. El volumen

El volumen es la convención de la sensación de la profundidad que aparece siempre dibujando “en presencia”. Es un modo de categorizar lo enfrentado según su proximidad al dibujante. La conquista del volumen, que supone el aplastar en el marco (en un alzado) los distintos planos del campo perceptivo, ha sido lenta y trabajosa, y parcial, y agotadora.

El invento de la figuración plana del volumen está estrictamente asociado a la representación, que es la trascripción en figuras de un acontecimiento ubicado frente al dibujante.

La representación supone el distanciamiento de lo representado. Indica que lo representado está lejos, separado; que es inaccesible y que así se acepta y se rubrica.

Quizás la perspectiva visual sea el invento que certifica la posición lejana del representador respecto a lo representado; la perspectiva permite saber y constatar que la lejanía es fehaciente.

El representador no quiere mezclarse en su representación, necesita simular su asepsia.

El debilitamiento de la representación coincide con un acercamiento al cuadro del “figurador plástico” hasta que se produce la fusión: artista y cuadro y “figuración” se funden en el acto de figurar. El autor entra al cuadro, que de encuadre (ventana) pasa a ser un mundo, un universo por el que se desplaza el “figurar”, roturando un mapa de gestualidades o de contención figurativa, un habitáculo de un acontecer. El cuadro, así, se hace “casa”, se hace alojamiento, geografía en planta (sin fondo) o en sección (de frente, desde dentro y desde fuera).

Las fotos son las representaciones instantáneas de la lejanía mantenida.

El expresionismo es el advenir de la envolverencia gesticulante.

El cubismo y futurismo son la lucha por la distorsión de la presencia relativizada.



El abstracto y el informalismo son la planaridad que nace, el invento de la planta y la envolencia, la fusión del autor en la atmósfera de la obra.

Neoplasticismo y suprematismo son el triunfo de la planaridad, de la fusión en el cuadro del autor de la obra.

El dibujar para proyectar es el dibujar que tantea, sin convenciones de profundidad, universos habitables para la imaginación.





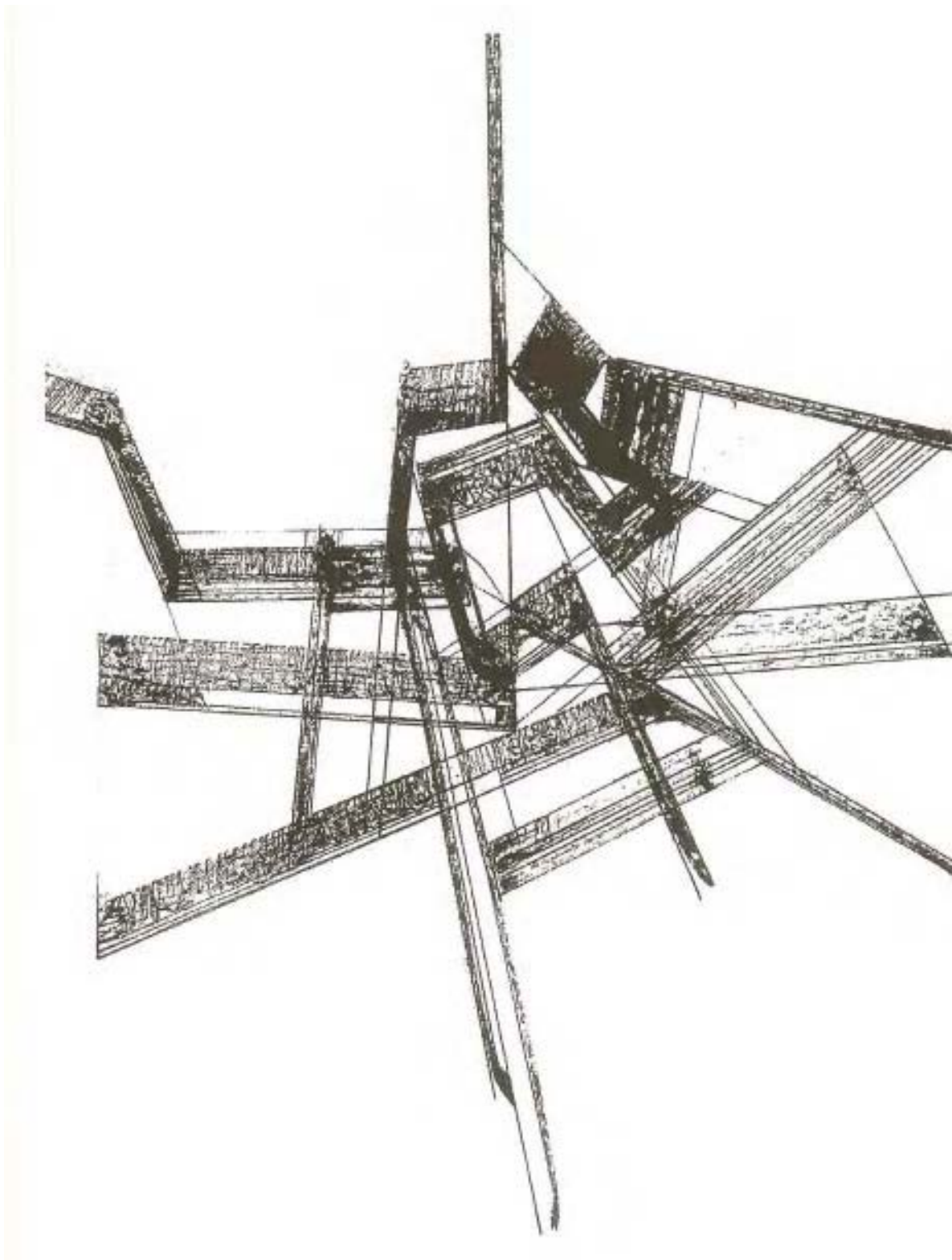


Figura 8. Sin profundidad. K. Malevich, W. de Kooning y J. Seguí

#### 4.3. Enmarcando

La aparición del cuadro es un acontecimiento en la historia de la pintura. Tener un soporte de una medida a escoger, un campo para ejecutar dentro de él un trazado (una configuración).

Un encuadre es un recorte de una configuración teóricamente ilimitada, una ventana en la que aparecen trazos organizados; una porción de un escenario enorme, envolvente, inmanejable, una muestra de la reducción de un mundo, o un mundo en sí que recorta otro más grande.



El encuadre marco, concienciado, es una figura geométrica-materializada, o una superficie, o un vacío con leyes geométricas precisas.

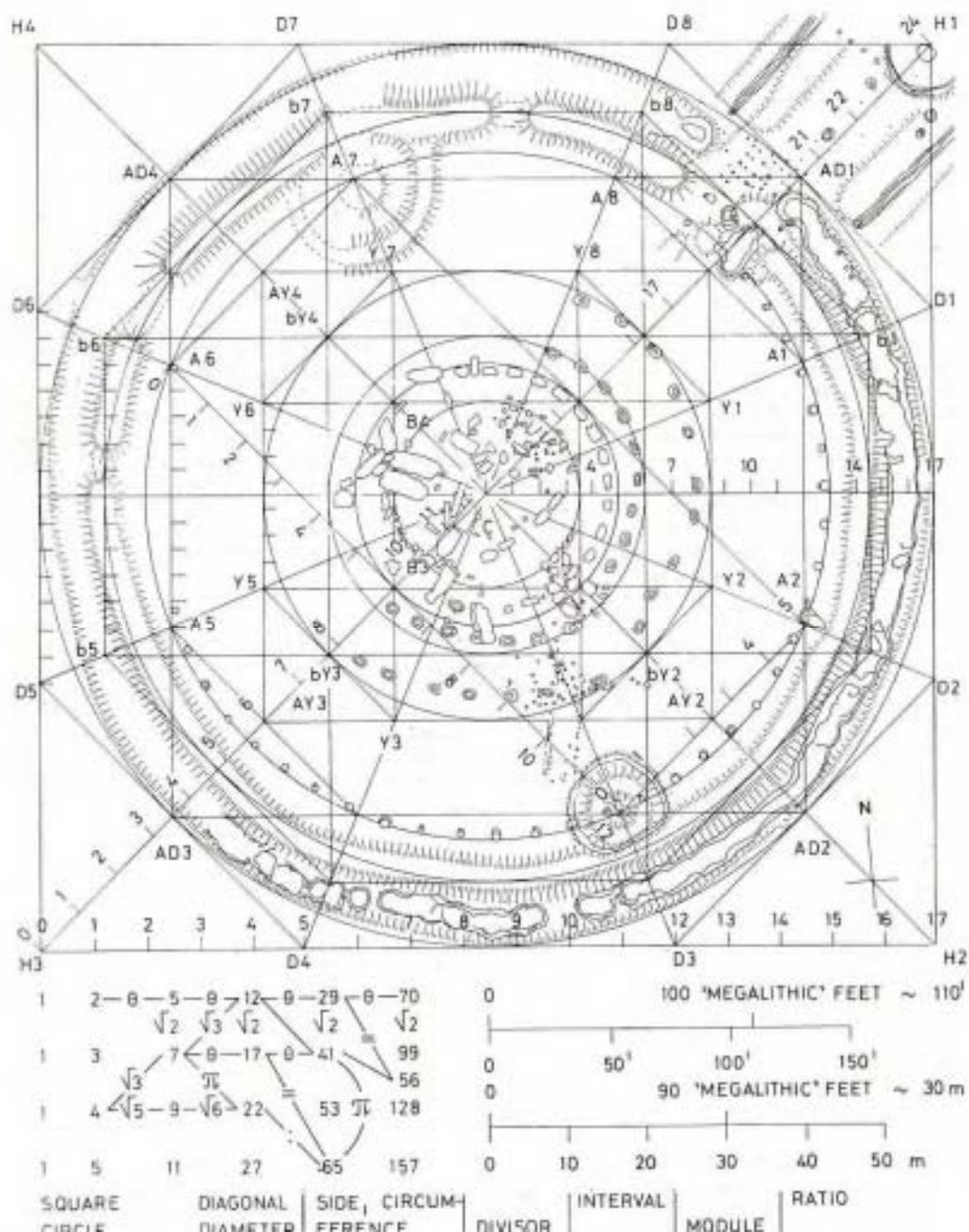
La geometría del marco es su estructura cósmica, su alma numérica, su determinación figural, su esqueleto arquitectónico proporcional, descompuesto.

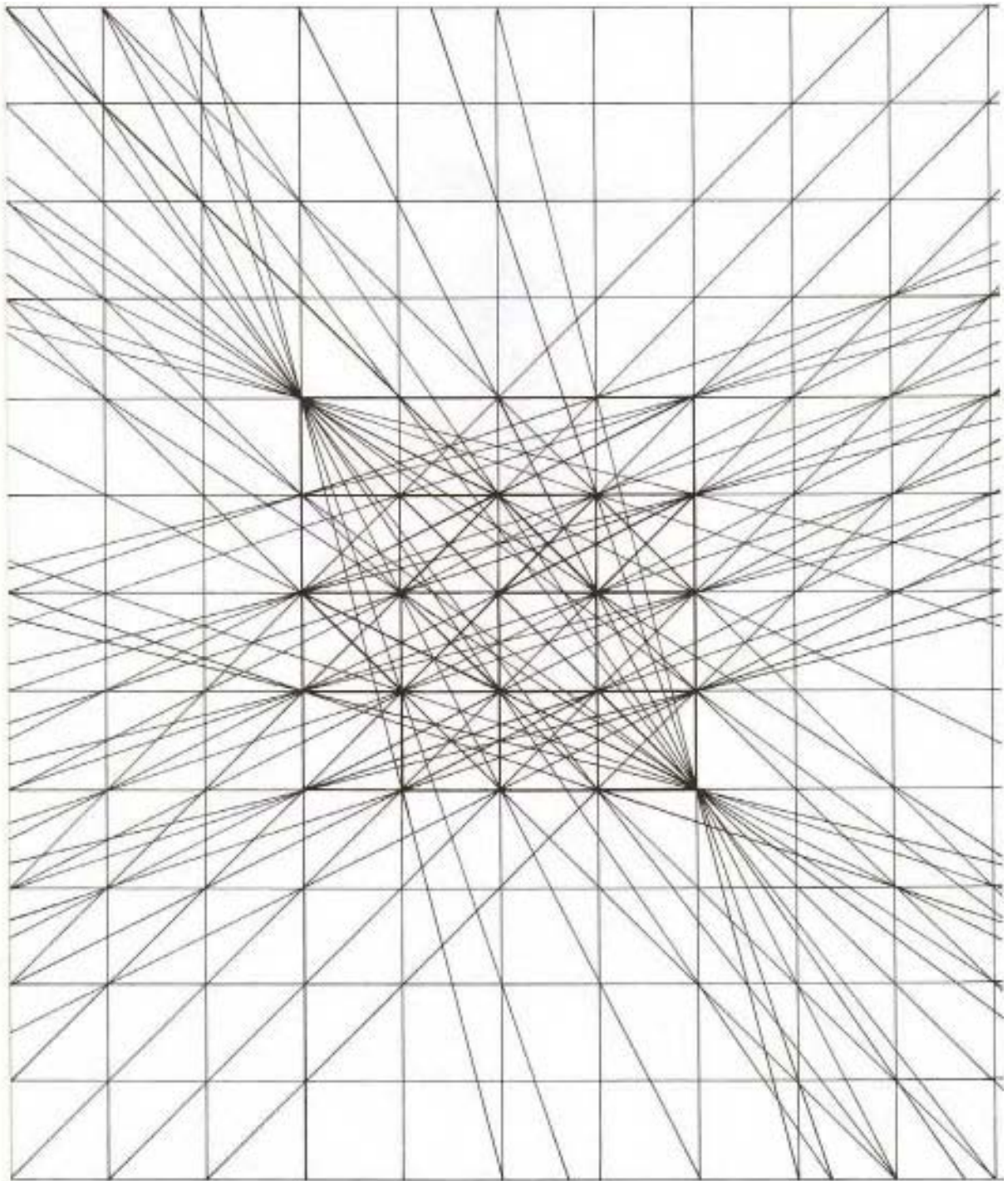
Cualquier marco pictórico es un esqueleto de la relaciones auto referenciadas, un ámbito de figuras abstractas encadenadas.

Cuando el marco se ve así, dibujar o pintar es ajustar trazos en esa trama plana, estático-dinámica que es la imagen de un territorio ideal visto desde lo alto o desde lo bajo (flotando).

Elegir el tamaño del lienzo es una primera decisión cósmica, es elegir el tamaño de una reducción sin tamaño, es elegir la figura del escenario donde se va a representar el acto de dibujar. Completa la geometrización del marco, aparece la urdimbre de todo lo pictórico, la arquitectura de la pintura.

La conciencia del encuadre trae al dibujar otra dimensión imaginaria que es la del todo y las partes, la de la composición como regla y contención de la situación de las figuras que se dibujan. Hay un dibujar que es un agrupar trazos hasta llenar el marco y un dibujar que, partiendo de la geometría del marco, distribuye sus figuraciones en ese territorio.





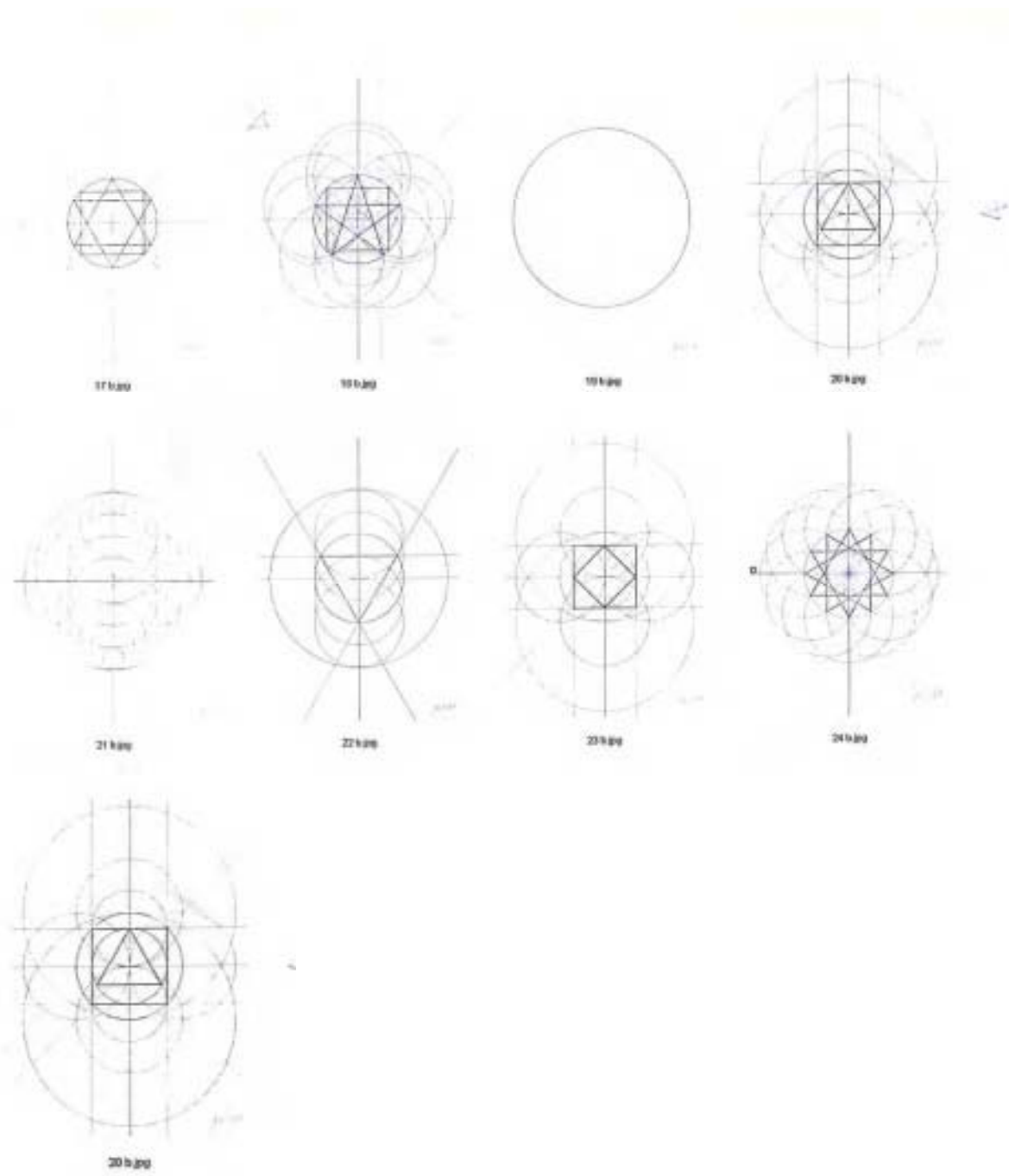


Figura 9. Totalidades geométricas. Círculos de Stonehenge, I. Marcos (2007), J. Seguí.

#### 4.4. La velocidad dibujando

Rápido es sin control, en plena agitación-excitación. La rapidez pone de manifiesto la propia extrañeza del trazar y su automatismo. La rapidez ciega al que trabaja rápido, que actúa despreciando al soporte con sus trazos.

La lentitud transforma el trazar en un acariciar. Dibujar lentamente un pasearse apaciguado que casi permite pensar, un gozar del estar en el marco. Lentamente es casi instalarse en el encuadre y sentir los trazos ya trazados como referentes para la quietud.



#### 4.5. La intensidad

La intensidad se vincula en cierto modo con la velocidad, aunque el trazar fuerte puede hacerse con lentitud, con sadismo.

Fuerte es agresión, decisión, urgencia, ansiedad, rechazo, confrontación. Ceguera de la intensidad, semejante a la ceguera de la velocidad.

La suavidad es excederse en la lentitud. Parece aburrida una suavidad rápida porque la suavidad es caricia plena, tacto en la superficie que es tacto de la superficie. El marco, ahora, se hace piel, cuerpo ajeno que el dibujar matiza modelándolo. La suavidad superficial es un teñido, un asombrado lento. La suavidad de un trazado lineal es un deslizarse sin trabas, sin urgencia, sin angustia.

#### 4.6. Crudo, fundido, vivo, apagado

La crudeza se vincula al contraste de tonos, al claro-oscuro, mientras el fundido lleva a la gama, a la difuminación, a la tiniebla, a una especie de inversión de lo en trance de ser dibujado.

Lo crudo y vivo es lo patético, lo contrastado, el dibujar como escisión entre atmósferas radicales, entre sectores confrontados.

Lo fundido y apagado es el asombro, lo atmosférico, lo pático envolvente.

Fundiendo sin viveza es hacer del dibujar la génesis de una atmósfera.

#### 5. La imaginación frente a los dibujos

Un dibujo abandonado (terminado) es un marco roturado, un mundo de figuras urdidas en redes lineales que delimitan áreas de color e intensidad.

Bachelard nos enseña que la imaginación terrestre tiene dos aspectos (focos): el de la contra y el del adentro.

Adentro es la imaginación del acogimiento, de la quietud. Afuera es la contra, las ficciones en derredor del hacer.

Las imágenes no son conceptos, son apariciones rápidas, rastros, superposiciones, impulsos, que nos hacen hacer. Ecos, y también reposos, estados de quietud, vacíos.

Las imágenes no se atienen a significaciones, las rebasan multifuncionalmente.

En muchas imágenes materiales (respectivas a la materia) es posible sentir síntesis entre el contra y el dentro, que muestran la solidaridad entre la extraversión y la introversión.

La imaginación desea "con rabia" explorar la materia.

Las grandes fuerzas humanas, aunque se desplieguen de forma exterior, son imágenes de la intimidad. La imaginación del interior es el sujeto transportado dentro de las cosas. (Bachelard)

Imaginar es con-moverse. Es elucubrar envolturas y confrontaciones, es abrir el interior de todo lo experimentable, es albergarse. Alojarse, situarse en un escenario ficticio vinculado.

Toda materia meditada es inmediatamente la imagen de una intimidad. Los filósofos creen que esa intimidad está siempre oculta. Pero la imaginación no se detiene; de una sustancia hace inmediatamente un valor.

Podemos visitar todos los objetos.

Más aún, cualquier objeto es una entidad que nos invita a que la visitemos, a que nos perdamos en su interior.

\*

Enfrentar un dibujo es entrar dentro de él.

En nuestra experiencia acumulada hemos "acotado" dos formas de penetración y un obstáculo insalvable.

El obstáculo es la representación.

Representar es, al tiempo de dibujar, pretender concatenar los trazos en unidades que recuerden situaciones verosíblemente visibles. Se representa en general "en presencia", de frente, atendiendo a generar figuras que se puedan apreciar como "objetos visibles ubicados lejos". La representación es descripción de lo visible en cuanto que visible.

La representación es una forma de derivar la atención de la naturaleza básica del dibujar, y ver lo representado es dejar de ver el representar.

Hay una relación histórica entre el progreso de la representación como establecimiento de una distancia insalvable entre el observador y la obra, y el deshacerse de la representación como facilitación de la penetración del observador en el dibujo.

Pero hay dos modos de entrar en un dibujo: uno, activo, que es entrar en la obra actualizándola, sintiendo la dinámica de su formación; y otro pasivo del que habla Bachelard (en “La tierra y los ensueños de la quietud”) que es un entrar en el objeto para instalarse, para sentirse protegido y alojado en él.

### **5.1. Actualización activa**

El modo de entrar activo es entender el dibujo como el resultado de una acción que el que entra podría haber realizado, es ver el dibujo como consecuencia de un dibujar próximo, conocido. Esta entrada es la puesta en situación hermenéutica, válida para cualquier obra humana. Aquí el contemplador penetra en el autor, o mejor, hace que la obra sea un producto olvidado de su propia actividad, objetivación posible de un estado productivo que le es familiar.

El modo de entrar activo en una obra se facilita cuando el que entra conoce, porque lo practica, el modo de hacer involucrado en la obra.

Sobre este modo de entrar-estar frente-dentro de una obra (dibujo) hay mucho escrito. Nosotros lo tratamos en “La interpretación de la obra de arte”. (Ed. Complutense, Madrid, 1996).

Este modo de penetración produce ensoñaciones (imaginaciones) bien conocidas y difundidas.

\*

La voluntad (el ensueño o deseo consentido) de mirar el interior hace de la visión una violencia (búsqueda del residuo, de la falla) para hallar la grieta por donde violar el secreto que las cosas ocultan. Querer mirar dentro de las cosas es querer mirar lo que no se ve. Lo que no se debe (ni se puede) ver.

El no ver forma tensas ensoñaciones.

Michaux. “Rebasados los límites externos, qué amplio espacio interno; qué descanso. Pongo una manzana sobre mi mesa. Luego me pongo yo dentro de esa manzana”.

Todo ensoñador que lo desee podrá ir, en forma de miniatura, a habitar la manzana.

Las cosas soñadas no conservan nunca sus dimensiones, no se estabilizan en ninguna dimensión. Las ensoñaciones posesivas son liliputienses (postulado básico de la imaginación).

Jacob. “Lo minúsculo es lo enorme. Imaginar la quietud es habitar un interior”.

Las fuerzas dentro de lo pequeño se sueñan como cataclismos.

Podemos visitar todos los objetos.

La situación arquitectónica es la imaginación de la quietud que puede suscitarse en “todos” los objetos.

Los filósofos quieren vivir el ser que contemplan por dentro. Aunque la filosofía pretende exteriorizar ese dentro hasta hacerlo pétreo y lejano.

Todo interior es defendido por un pudor. Viviendo en un espacio pequeño, se vive en un tiempo veloz.

En el interior se vive la vida enroscada. La vida replegada. Todo es concha.

La vida imaginativa desde dentro transforma en miniatura el cosmos. Hace de todo envoltura.

### **5.2.1. Envoltura en planta**

Los dibujos hechos desde el plano vertical y sin profundidad son dibujos habitables como amplitudes reconocibles. Incitan a un movimiento lento por su interior. Esto ya lo sabía Leonardo (Ver “El reflejo de la movilidad de la arquitectura”, en Rev. EGA. Nº 9. 2004).

En planta se vive el juego de las líneas como roturación que descompone la superficie, y el juego de los recortes entre líneas como reductos de una cotidianidad lenta y despreocupada, a veces interesada en observar entre los obstáculos.

Todo dibujo (seccionado) en planta es una geografía planimétrica, edificio en ciernes. Esta peculiaridad hizo productivos arquitectónicamente todos los dibujos “concretos” con figuras geométricas (racionalistas, neoplásticos, abstractos y suprematistas).





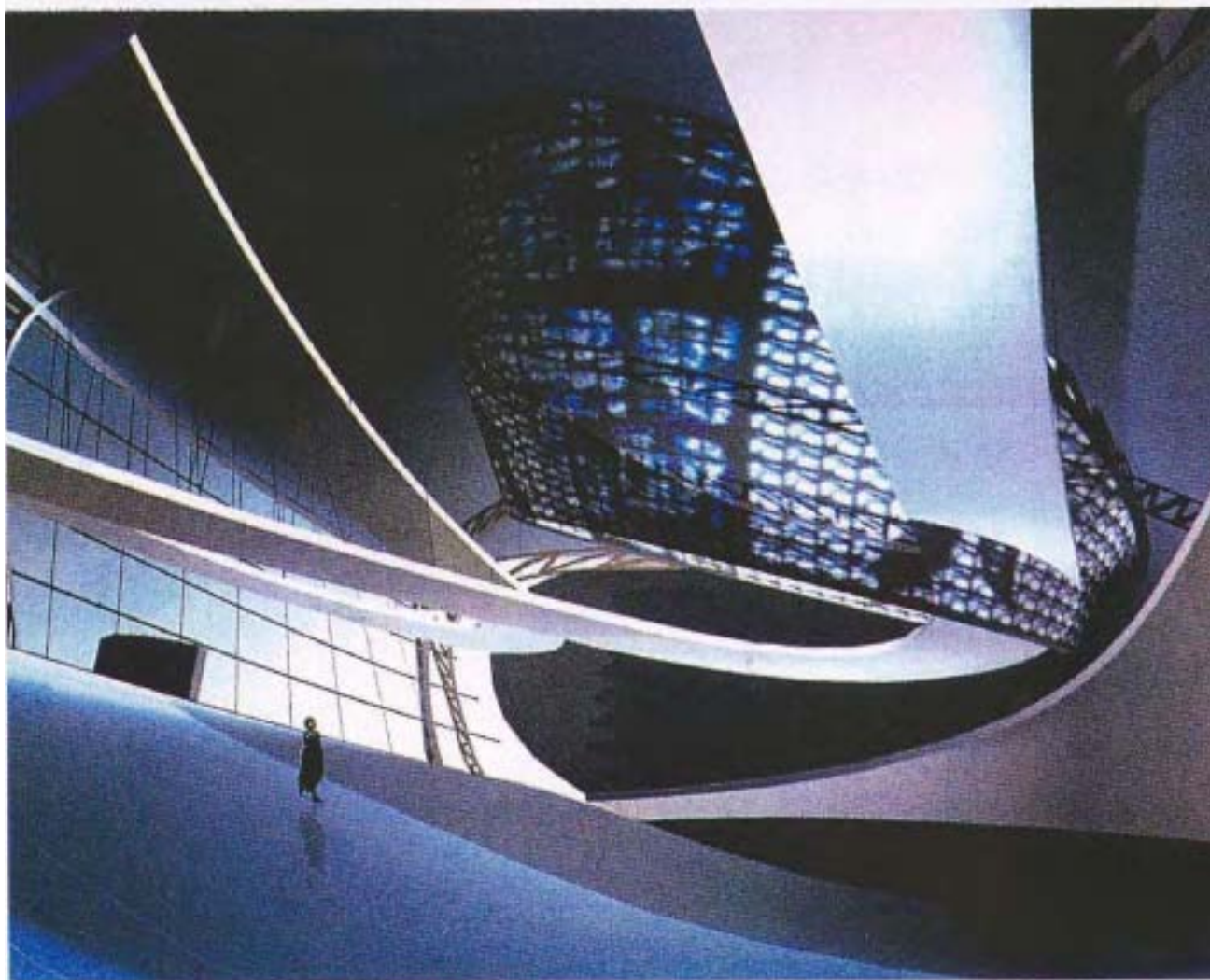




Figura 10. Envolencias. Leonardo, Kas Oosterhuis y Ole Bouman (1998), A. Bloc (1964).

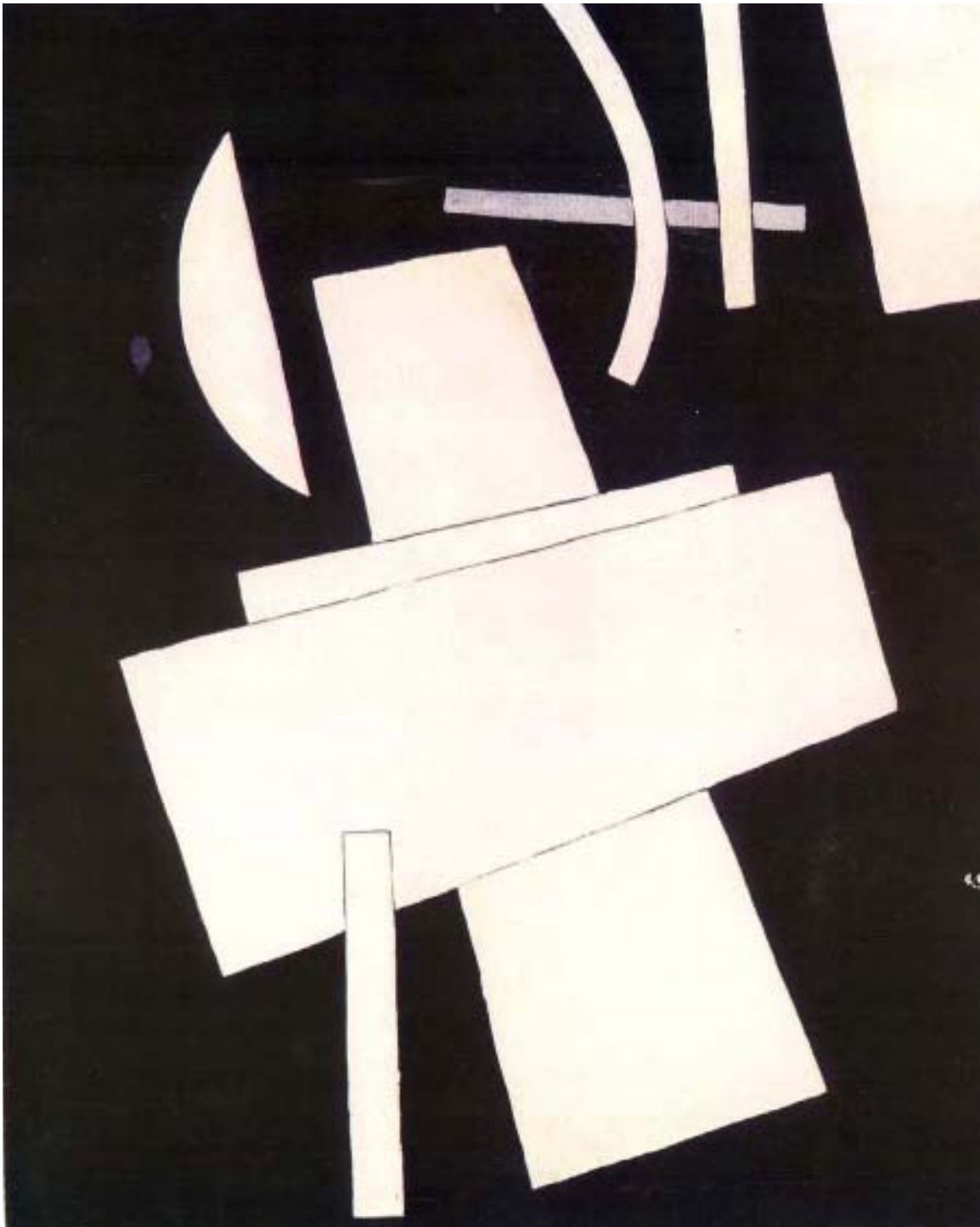
### 5.2.2. Penetrar en la presencia

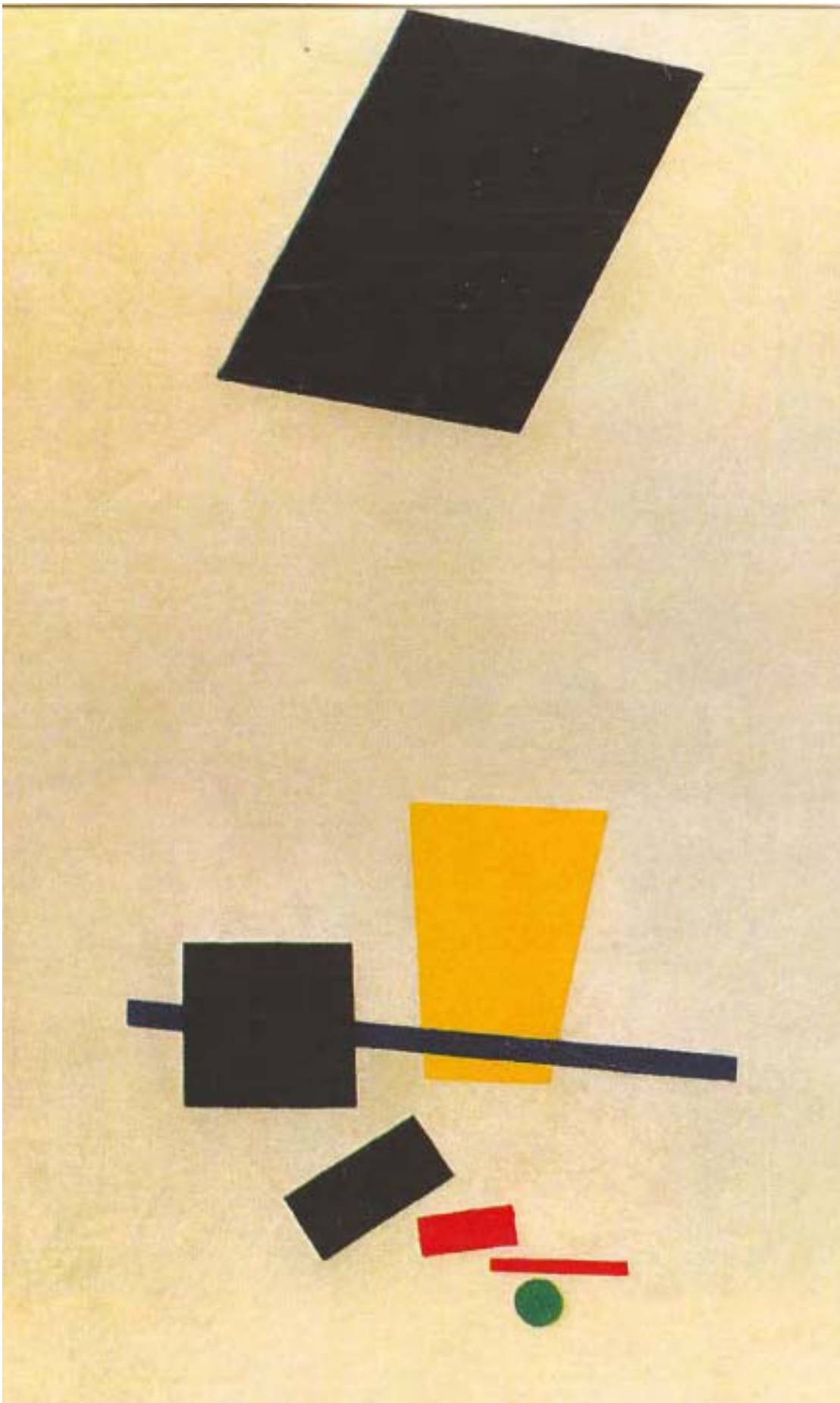
En un dibujo en presencia se puede penetrar de dos maneras. Si el dibujo es “representativo” sólo se puede asistir a su historia de miradas, de ademanes y posturas, sostenidas por palabras. Este es el imaginario en marcha en la mayor parte de los libros descriptivos de obras de arte. Si en algún dibujo representativo hay algún objeto en la distancia, cabe, como Michaux, instalarse en su interior, pero interior de palabras, de situaciones tensas arrastradas por la historia “representada” y no de instancias amnióticas envolventes y embrujadoras.

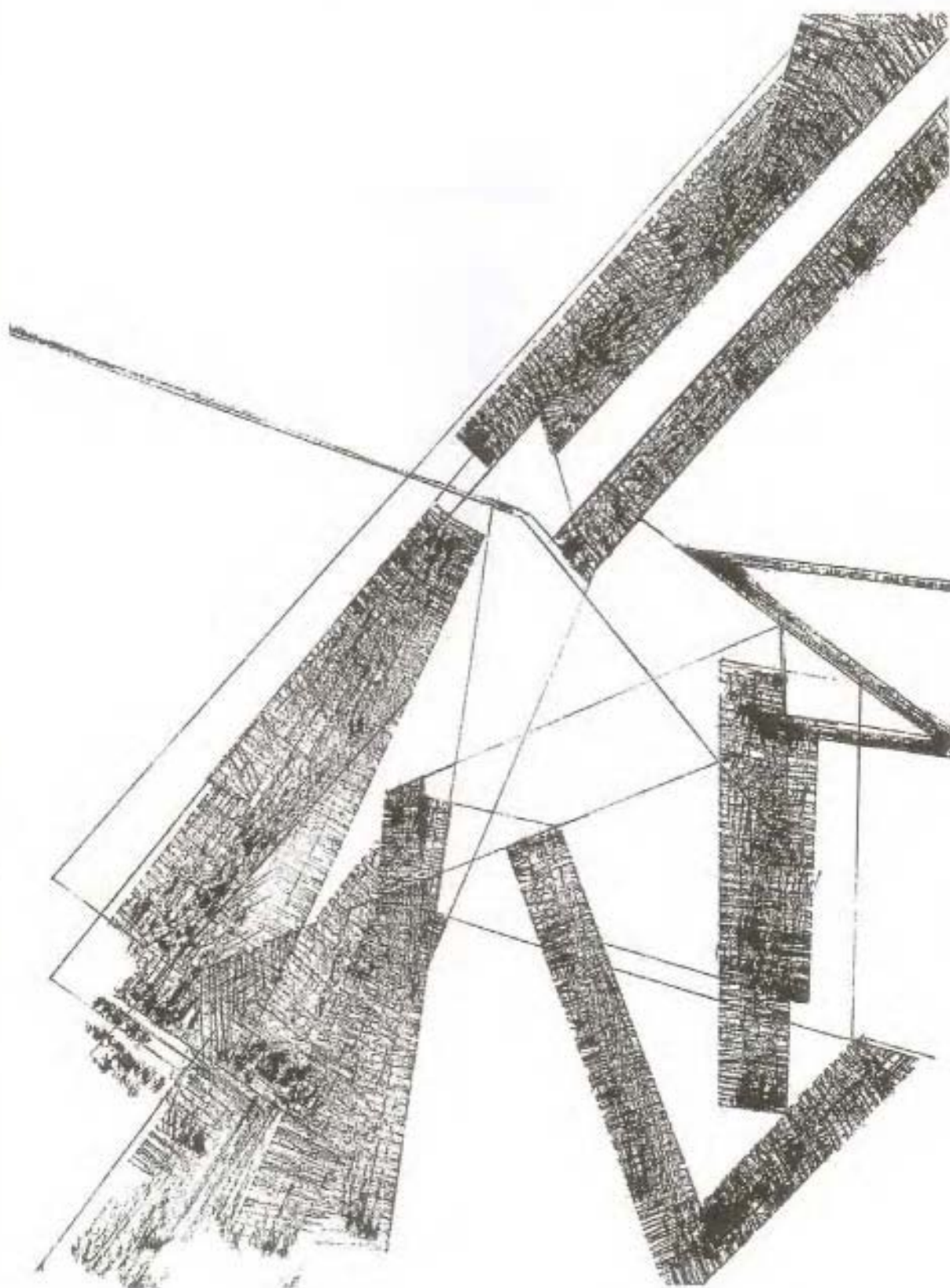
Si el dibujo no es representativo, la presencia es un lugar donde se puede uno instalar sostenido por los elementos del dibujo. En un dibujo asombrado e informal la penumbra se desprende y envuelve al contemplador que es arrebatado por la atmósfera configurada. En un dibujo seccionado de perfiles (trazos) bien marcados hay una invitación a la quietud postural que supone una manera de descansar, de sentir la lejanía y de estar fuera de sí. Cuando la presencia seccionada resulta productiva edificatoriamente, el mundo conformado en el dibujo resulta un lugar de ex-tasis y de estatismo, un reino sometido a la verticalidad.



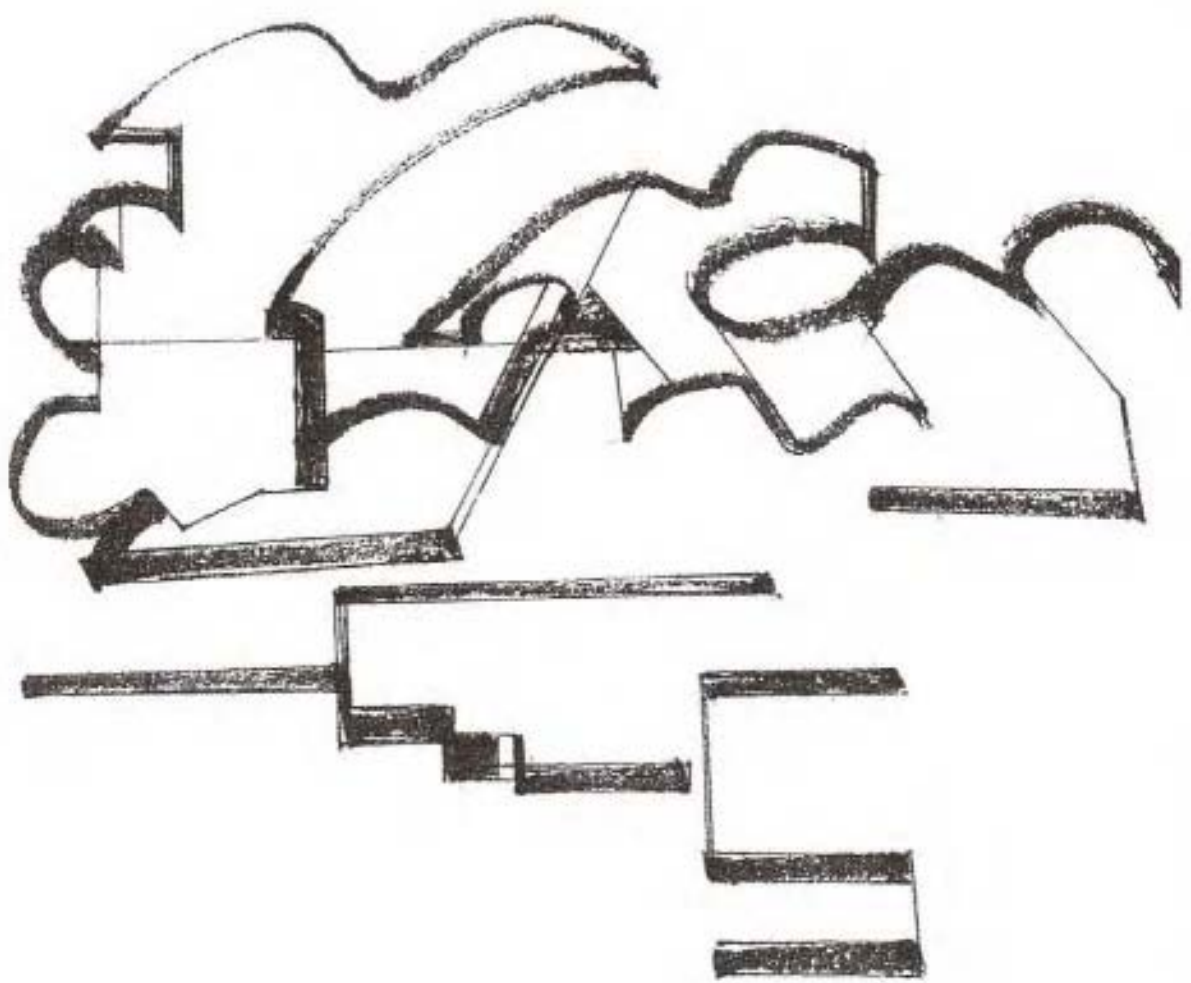












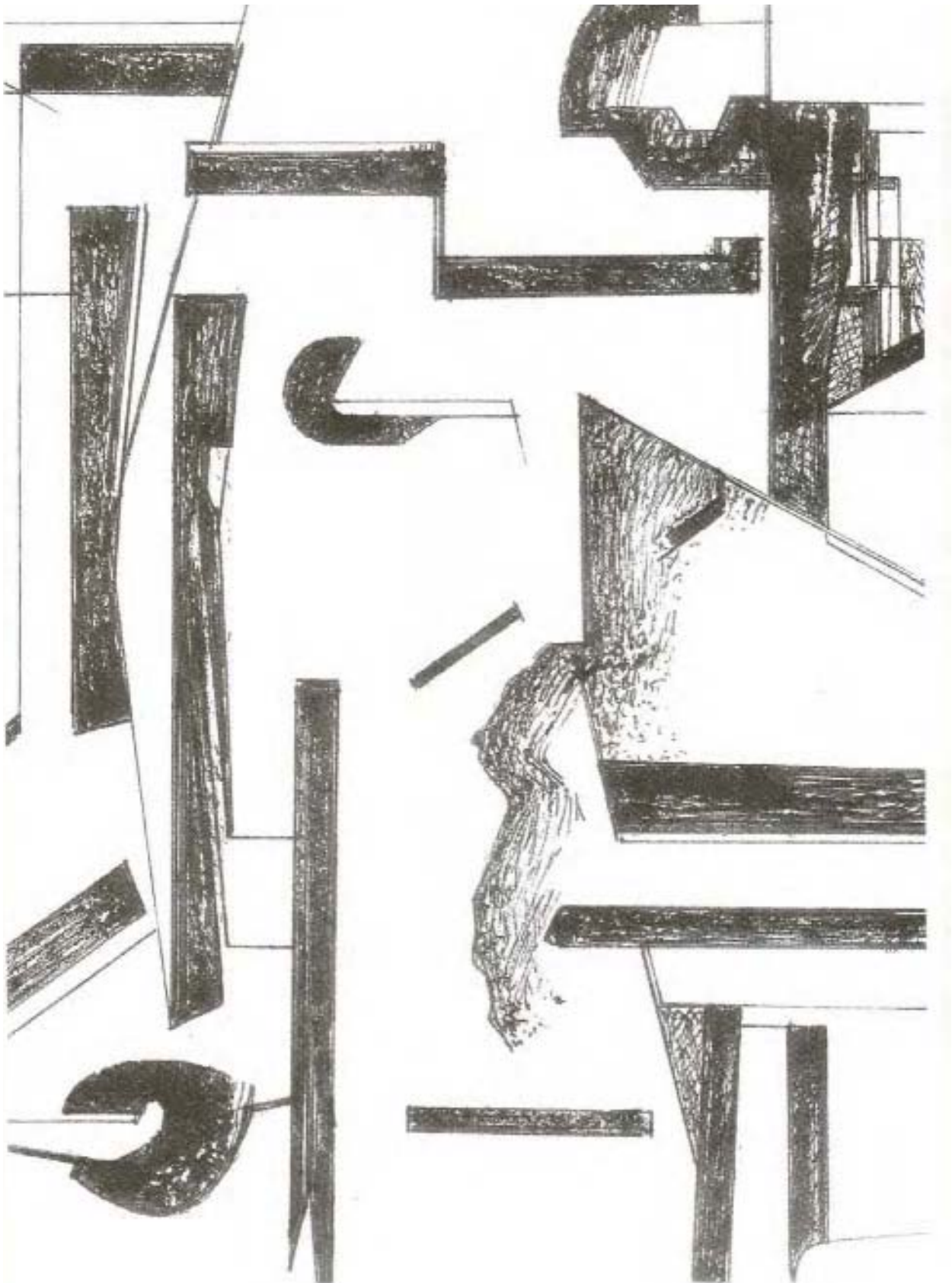


Figura 11. Penetrar en la presencia. E. Ichiyasu, L. Popova, K. Malevich y J. Seguí.

## 6. El dibujar en arquitectura

Las características imaginales del dibujar y de los dibujos “en planta”, en presencia plana y en presencia-sección, que provienen de la situación relativa del dibujante respecto al soporte-marco

donde actúa, determinan que sean los modos figurativos naturales para explorar la habitabilidad de las configuraciones gráficas, que acaban entendiéndose y viviéndose como irrealidades donde conjeturar la vida, arrastrada por las ensoñaciones de la voluntad (del trazar) y de la quietud (del habitar los dibujos)

Este esbozo ha de proseguirse, porque será el cierre del entendimiento con-figurativo del grafismo (lingüístico) y el fundamento de la entidad propositiva transformadora del dibujar como herramienta proyectiva respecto del medio ambiente habitacional.

## **7. Bibliografía manejada.**

Bachelard, G. "La tierra y los ensueños de la quietud". FCE. México, 2006.

Bachelard, G. "La tierra y los ensueños de la voluntad" FCE. México, 1994

Jullien, F. "De la esencia o del desnudo". Alpha Decay. Barcelona, 2004.

Michaux, H. "Escritos sobre pintura". Ed. Aparejadores y Arquitectos Técnicos. Murcia, 2000.

Seguí, J. "El reflejo de la movilidad en arquitectura" en EGA. Nº 9. Valencia, 2004

Seguí, J. "La interpretación de la obra de arte". EA. Complutense. Madrid, 1996.

## **8. Artículos/escritos publicados acerca del dibujar, proyectar**

- Notas acerca del dibujo de concepción. Sevilla. 1986.
- Acerca del dibujo en arquitectura. EGA I, 1993.
- Para una poética del dibujo. EGA 3, 1995.
- El dibujo, lugar de la memoria- Florencia, 1996.
- El dibujo de lo que no se puede tocar. EGA, 1997.
- El reflejo de la movilidad en la arquitectura. San Sebastián, 1998.
- Escritos para una introducción del proyecto arquitectónico. Madrid, I.J.H., 1996.
- Proyectar arquitectura, 1995.
- Planteamiento y referencias pedagógicas (del dibujar y proyectar). Madrid, I.J.H., 1998.
- El argumento del dibujar. Madrid, I.J.H., 2001.
- Clasificaciones del dibujar y los dibujos. EGA, 2002.
- Las innovaciones en la enseñanza del dibujo. Memoria, UPM, 2002.
- Una historia plástica de las aguas del mar. Madrid, I.J.H., 2002.
- Dibujo y proyecto. Madrid, I.J.H., 2002.
- La búsqueda de las figuras de luz. El negro, el borrado y el dibujante entre grises, 2002.
- Genealogía de las obras, 2002.
- Pensamiento gráfico. 2004.
- La tiniebla y la luz. 2004.
- Frente a frente. 2005.

## **9. Resumen de los puntos básicos encontrados en el dibujar y los dibujos**

Desde dentro.

El proceder.

Naturaleza del dibujar (Notas, 1986).

El dibujar como hacer. Rose (1986).

El dibujar como querer. Argan (1986).

La imaginación – (1ª aproximación, 1988).

La dinámica del dibujar (1995).

El lenguaje gráfico (1996).

Aparición del cuadro (1996).

Escribir, dibujar (1997).

Tocar y no tocar (1997).



Desde fuera.

El lenguaje gráfico y su función ficcional apariencial. (Notas, 1986).

Técnica universal de ideación (visualización), de preparación para obrar (1986).

La representación, la aventura de unir. La sorpresa del objeto duplicado (1986).

Como mediación. Boudon, concepción sin especificar (1995).

Planta y sección (1998).

El dibujar en el proyecto (2000).